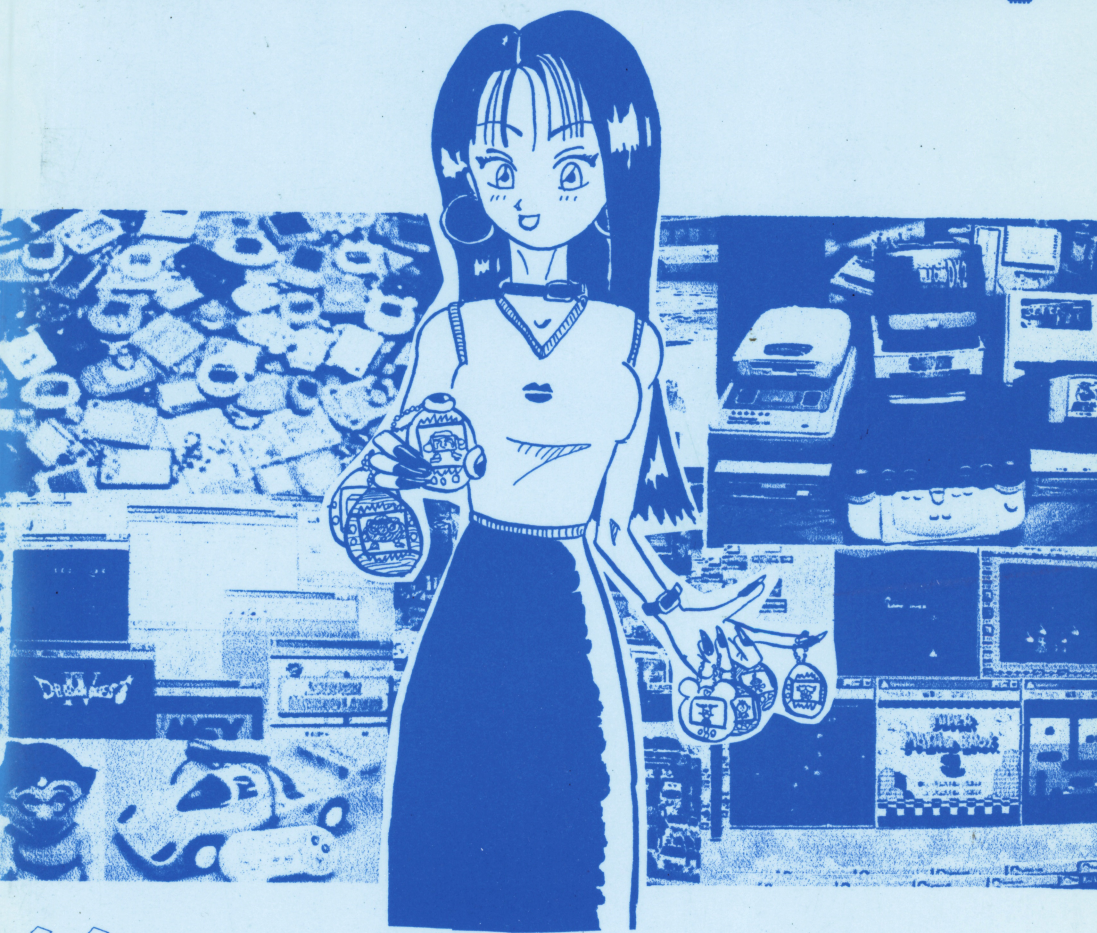
東南アジア中の裏ゲーム情報が超満載！！

POSITIVE

第4号

うおおおん！！ぽっ！ぽじてぃぶよんごーがでたっす！！

いやー。でました。でました。４号。今回はなんと２０８ページっすよ。２０８。
同人誌のページ数じゃないっすよねえ。いやあ。疲れたっす。
今回は別冊のマジコン通信や某海賊ソフトの本やらでネタが尽きたので
マジコンネタが妙に少ない号となってしまいましたが、その分今が旬の
「にせたまごっち」ネタや「ピー子改造」「エミュレータ」等の情報が充実して
いて、なかなかグーなできですよーん。他にも税関対策ネタや新人マンガ家
「マミヤ狂四郎」くんの鬼畜マンガ等新戦力もばっちり！！前号で手抜き疑惑を
解消するかのように「ＲＹＵ－Ｊ親分」もがんばっちゃってます！！
まあ、そういうまわりくどい文は抜きにして、今回は本当にみんながんばりました。
ですので１ページも見逃さないで、じっくり読んでくださいね。

ＰＯＳＩＴＩＶＥ代表　鶴見　和昭

POSITIVE 第4号 目次

POSITIVE SHOPING TOUR 外伝

真・電脳帝国［THAI LAND］

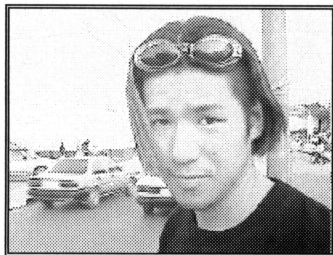
～タイの裏モノ発掘の旅　【前編】～

文：RYU－J　／　資料協力：鶴見 和昭

怪しいブツを探し求めて、電脳街をゾンビの如くさまよい歩く『ＰＯＳＩＴＩＶＥショッピングツアー』もとうとう海外へ進出!! 国際化の波に押され流され、行って来ました『タイ・ランド』…って訳で、電脳マニアが見た電脳マニアのための旅行体験記です。
普通のガイドブックには載っていない怪しくマニアックなスポットを、一挙に紹介しちゃいましょう。他では真似できないこの企画、裏モノ・パチモノマニアなら読んでおいて損はない!!…と思いますよ。（←ちょっぴり弱気）

■■■　今回のメンバーはこの４人!!　■■■

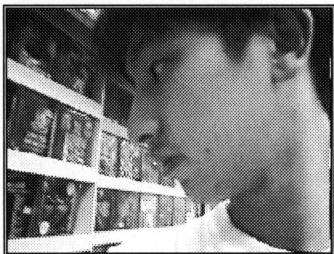
鶴見和昭（ツルミ カズアキ）
TSURUMI－KAZUAKI

２１歳、埼玉県在住。電脳マニア・裏モノユーザーなら知らない人はいない程の人気と電脳系同人誌最大の発行部数を誇る、超級電脳情報誌『ＰＯＳＩＴＩＶＥ』の代表。その裏モノの知識と所有数は凄まじく、彼を知らない裏モノマニアはモグリとさえ言われている程である。最近ではインターネットはもちろん、ゲームラボや週刊ＴＶゲーマーなどの商業誌でも大活躍中。カリスマ性はピカイチだ!!今後の活躍に最も期待が持てるアヤシイ人物。昔から裏モノが大好きなくせに、『超』が付く程御人好しの性格が災いして、常にトラブルに見舞われている。人を信用し過ぎるのも問題であるが、そこがまた彼の良いところでもある。まぁ、この性格だからＰＯＳＩＴＩＶＥのメンバーも付いて来るのだろう。この調子で、いつまでも良きリーダーであってもらいたいものだ。

大原登（オオハラ ノボル）
OOHARA－NOBORU

２４歳、奈良県在住。『東に鶴見あれば西に大原あり』とも言われている彼は、関西最大のネットワークを誇る『ＮＥＯ－ＧＰＣ』の代表だ。プレミア系ソフトの情報に強く、彼の持つ情報を総て集結した『ＰｒｅｍｉａｍＢｏｏＫ』は、電脳コレクターのバイブルとも呼ばれている。また、アジア諸国に独自のルートを持ち、マニア垂涎の裏モノの輸入代行をしている。彼に依頼すれば入手出来ぬブツは無い!? 日本の裏モノソフトやプレミアソフトで知らないことは無いと言っても過言ではないだろう。本人に会うまではキビシイ商人的イメージが強かったが、実際に会って見るとすこぶる程気さくな人であった。関西風に言うと『メチャええ～人やったン』である。以後、個人的にお世話になっていて、何かと頭が上がらない。

大嶋健(オオシマ ケン)

OOSHIMA−KEN

２７歳、東京都在住。クーロン黒沢氏の著書『さわやかインターネット』にも登場した程の裏モノ大好き人間。ＳＦＣ同人ソフト製作サークル『Ｍａｘｗｅｌｌ』の代表。パソコン通信関係に強く、クーロン黒沢氏主催の『イソターネット』の影の実力者でもある。彼の事務所では数台のパソコンが年中無休で稼働している。また、最近怪しいアジアグッズを項目別に紹介した同人誌を発行した。記念すべき創刊号は『ＦＣ版Ｘｉｎ１特集』だ。
タイの情報に異常に詳しく、年に数回はタイに出掛けると言う。最近はタイ人との見分けが付かなくなりつつある。タイ人も気軽に現地語で話しかけて来る程の強者だ。

木村竜司(キムラ リュウジ)

KIMURA−RYUJI

２４歳、静岡県在住。知る人ぞ知る、月刊電脳情報誌『ＪＯＫＥＲ』の代表。本名よりもＲＹＵ－Ｊと言った方が分かりやすいかも知れない。ＰＯＳＩＴＩＶＥでも鶴見氏を影で支えながら、記事の制作から編集、ＣＧグラフィッカーなどマルチに活動している。最近は編集作業に力を入れている事が多く、究極のマジコン専門誌『マジコン通信』でも総合編集を担当した。商業誌の活動にはあまり興味が無く、同人界にこだわり続けているようだ。派手さよりも確実性を重んじる性格で、根っからの職人肌の技術屋であるが、お世辞にも仕事が速いとは言えない。ＰＯＳＩＴＩＶＥの原稿遅刻常習犯。

■■■　始まりはいつも突然　■■■

ＰＯＳＩＴＩＶＥ第３号の鬼のような編集作業も終盤に差しかかった頃の深夜、電話が鳴った。電話の主は鶴見君だ。まぁ、いつもの如くの定例コール(単なる雑談)だと思い、いつもと変わらず電話に出ると、いつもの調子で彼は平然と言った。

鶴見「ＲＹＵ－Ｊさん、タイに行きましょう。」
RYU-J「はぁ……？」

あまりにも突然の出来事で、一瞬彼が何を言っているのか分からなかったのだが、どうやらタイに旅行に行こうと言っているらしい。その口調は、チョット近所のファミコン屋に行きませんか？ みたいなノリである。

RYU-J「タ、タイって、東南アジアのタイ・ランドの事？」
鶴見「そうですよ～。他にどこのタイがあるんですか。」
RYU-J「まぁ、一度は行ってみたい国だよね…。」
鶴見「わかりました。詳しい事はまた連絡しますね。」

相変わらず忙しそうな彼は挨拶もそこそこ電話を切る。春風の様にサワヤカかつ暴風雨の様にメチャクチャな電話だった気がする。僕は少しの間何だか良く分からないまま宙を見つめていた。
とりあえず今日はこのまま寝る事にしよう…。
時にクリスマスの余韻を残す、９６の年末の出来事であった。

アノの電話から２～３日が過ぎた頃、再び鶴見君から電話があった。この電話でやっとアノ時彼の言っていた言葉の意味が分かった。当時彼はタイ＆シンガポール旅行から帰ってきたばかりだったのだが、タイ旅行は予想以上に面白かったようなのである。要するにもう一度行きたいら

しいのだ。出来ればアノ時にそう説明してもらいたかったが、そんな細かい事を言っているようでは鶴見君とは付き合えない事は先刻承知、大物は常に一般人の一歩先を行っているのである。
当然、今回の電話でも一歩どころか数歩先に行っていた。

鶴見　「どうですか？　タイには行けそうですか。」
RYU-J「まぁ、３～４日なら休みも取れると思うケドね。」
鶴見　「そうですか、よかった。じゃあ決まりっスね。」
RYU-J「で、いつぐらいに行くの？　春ごろ？」
鶴見　「４日の予定ですと飛行機の関係で２４～２７日くらいですね。」
RYU-J「えっ？　ソレっていつの？」
鶴見　「来月(１月)の。」
RYU-J「ら、来月ぅ～!?!?」

こうして僕達のタイ旅行の日程が決まったのである。

さてさて、タイ旅行の日が近づいて来る。詳しい連絡もないので、ロクに準備もままならない。決まったらしい事と言えば、旅行人数が冒頭で紹介した４人と言う事。こんな事で本当に大丈夫なのだろうかと思う反面、４人もいれば何とかなるだろうと安心しているところもあってか、僕も結構適当に過ごしていた。
しかし、今回の旅行は旅行会社のパックツアーに参加するなどと言う生易しいモノではなく、飛行機のチケットからホテルの手続きまで全部自分達で行うと言うのだ。
コリャ結構大変だぞ…と思っていたら、今回のメンバーの中にタイ旅行のエキスパート「大嶋君」がいて、諸々の手続きは総て彼が行ってくれる。通訳も道案内も総て彼まかせのようで、前回の鶴見君のタイ旅行も全部「大嶋君におまかせモード」だったらしい。僕も大嶋君とは一度面識があったので、彼がいれば大丈夫だろうと、益々もって適当に過ごしていた。この間ガイドブックすら読んでいない自分が少し鶴見君に似てきたかも知れないと思いつつ、旅行の日をただ楽しみにしていただけであった。
後日、格安航空券も無事取れ、出発時間も決まった。１５：００の出発だ。成田空港発だし、当日にバタバタしたくないので、メンバー全員前日から大嶋君の家(赤羽)に泊まる事にした。…イヤ、結果的に言うと泊まってはいない。一晩中電脳の話をしたりゲームをしたりでほとんど寝ていなかったからね。
大嶋君の家には随時数人の友人が寝泊まりしている。もちろんこの日も例外ではなく、鶴見君を含め４人ほどの先客がいた。みんな気さくで良い人たちで、もちろんパソコンには異常に詳しい。噂の現役東大生マジコンユーザー『Ｙｏｒｙ』さんもいる。
しかし、相変わらずパソコンの多い部屋だ。５～６台は常時軌道しているようで、部屋が自然に暖かくなっているところがスゴイ。夏はどうすんのだろうか？　それよりもどこに座ればいいんだ？　相変わらず謎の多い家だ。
僕としてはこの日初めて大原さんと会った。電話で話したりデジカメの画像などでお互いの顔は知っていたのであまり感動はないかと思ったケド、やっぱり実際にあってみるのとは違う。想像以上に良い人だった。同じ趣味を持った人達って、打ち明けるのが早いから楽だよね。同時に、鶴見君と大嶋君は日程の都合で１週刊の旅行になった事を告げられる。僕と大原さんは当初の予定どおり３泊４日。自然と鶴見君と大嶋君、僕と大原の２チームに分かれた…と言っても別行動をする事は無かったケドね。

■■■　1月25日　旅行当日　■■■

夜通し続いたマリオカート６４のタイムアタックもＹｏｒｙさんの１人勝ちに終わった。タイムは『５４'９９"』。この時点で、大嶋君家杯マリオカート６４大会の記録はおろか、任天堂公式記録『1'１７'３９"』(当時)も大きく引き離している。んなの抜けるか!!
以上で今回の『マリオカート６４・タイムアタックレポート』を終わらせて…イヤイヤ、今回は『タイ電脳ツアー』のレポートだったな。
まぁ、そんなこんなで旅行当日の朝を迎えた…と言っても、どうやら昼に近い時間だ。ここで第１の関門が訪れた。大嶋君が寝ている。彼を起こさなければイケナイ、同人１寝起きの悪い(？)と言われている彼をだ。結局彼を起こすのに１時間弱の時間を有し、彼の家を出たのが１２：３０。彼の家から成田空港まで約１時間。ギリギリもいいとこだ。出発からコレでは先が思いやられる。ホントに大丈夫なのだろうか、この旅…。

１４：３０なんとか成田空港に到着。出国審査を終えたのが１４：４５。出航時刻は１５：００である。飛行機の座席に座るとともにフライト。これをギリギリと言わず何と言おう。ちなみに国外線は１時間前には出国審査を終えるのがセオリー。よいこの皆さんは絶対にマネしないようにしましょう。
タイまでは約９時間かかる。直行便なら６時間くらいで着くのだが、いかんせんチケットの値段が高い。今回は時間よりもお金を重視した。何せ往復のチケット台が約５万円だ。これは普通で買うよりも３０％は安く、激貧パッカーには欠かせない。金は浴びるほどあるけど、忙しくて時間が無いって人には直行便をオススメします。
しかし、飛行機の中は相変わらず退屈だ。最初はワクワクする気持ちを抑えながらも大嶋君から現地の話を聞いたり、ガイドブックを見たりしていたが、みんな途中で疲れて寝た。爆睡状態だ。そうだよね、昨日全然寝てないもんね、大嶋君以外は…。まぁ、飛行機の中は寝るに限る。機内食の時には毎度起こされてうざったい。そんなに味に自信があるのだろうか？ 腹は減っているので文句は言いながらも一応食べるんだけどね…。

■■■　やって来ました タイ・ランド　■■■

飛行機に揺られる事、９時間。オケツと腰の痛さもピークに達した頃、やっとタイに到着。長いと言えば長かったなぁ。もう夜中だ。移動で半日かかっちゃったね。
無事に入国審査も終え、フロアに出る。大嶋君が何処かに電話をするらしく、タイのテレホンカードを取り出す。へぇ、タイのテレカってクレジットカードくらい厚いんだ…何て言っているウチに電話が繋がり、大嶋君が話しだす。ゲゲッ、このお方、タイ語でしゃべってるよ、スゲェ～!!
これを機に大嶋君を見る目が変わったのは言うまでもない。
さぁ、ホテルに向かおうか…と思いきや、明日、明後日は土日だから休みの銀行が多いとの事なので、空港で両替することにする。思ったよりレートは悪くないし、面倒なので全部替えちゃえ。ところで、みんないくら持って来たの？
大嶋「２０万円だよ。」、大原「僕は５０万。」、鶴見「７０万円っス。」
オイオイ、何だよ鶴見君の７０万円ってのは。家でも買う気かよ。相変わらず金遣いが荒いなぁ。ちなみに僕は大奮発して３０万円。大嶋君の２０万円ってのも充分大金なんだけど、地味に見えるからスゴイよね。もちろんタイでは超大金だ。やっぱり日本人って金持ちなんだよね。狙われるワケだ…。
空港の両替所のレートが、１００円＝２１．８Ｂ。結果論になってしまうが、ホテルのレートは、１００円＝２０．８Ｂだったので、得と言えば得か？ もちろん銀行や市街地の両替所のレートはもっと良かった。ほとんど賭けだね。
タイのお金の単位はＢ（バーツ）と言い、１Ｂ＝５円で計算すれば楽だ。今後の説明もこのレートで換算しているのでアシカラズ。

両替も終わった事だし、いよいよ市街地に向かう事にする。空港の外に出て、タイのサワヤカナ空気を…と思ったのだが、どうも蒸し暑い。おまけに少しドブ臭く、サワヤカとは程遠い。まぁ、ソレは無かった事にして、タイの第１歩を踏み締めた。
タクシーに乗り、先ほど大嶋君が電話をした友人の家へ向かう。空港から出ているタクシーは、メーターではなく、交渉がメインのようだ。僕からしてみれば面倒なのでどうでもいい。４人で結構遠い市街地まで乗って２００Ｂ（¥1000）くらいだからね。タイの交通事情はかなり悪い。噂には聞いていたケド、ここまで悪いとは思わなかったよ。世界一交通事情の悪い国らしく、もちろん、交通事故も世界一多いようだ。大嶋君の話によると、運が良ければ（？）道端に転がっている交通事故の『死体』も拝められるらしい。処理が追い付かない程事故が多いと言う事なのだろうか？ ハッキリ言ってその辺のＢ級ホラー映画よりもよっぽど怖い。心臓の弱い人は充分注意してもらいたいモノだ。

タイの道路

交通事情の悪さが分かり始めてきた頃に、タクシーの運転の荒さに気付いた。ビュンとカッ飛ん

でガッっと曲がる。これもサービスの一環だろうか、急いで目的地を目指しているようにも見える。いったい何Kmで走っているんだろうとメーターを覗き込んだが、メーターは壊れているようで動いていなかった。よく見ると所々に信用を置けない部品がある。もちろん、他の車も例外ではなく、ライトが片目だったり、バンパーが無かったりして、結構アバウトだ。後で知った事だが、この国には自動車の運転免許制度は無いらしい。年令制限はあるようだが、基本的には誰でも乗れるようだ。事故が多いのも納得できる。

■■■　メシでも喰いましょう　■■■

どこをどう走ったのか分からないまま市街地に着いた。繁華街に比較的近い場所のようで、真夜中だというのに営業している店が多い。路上には屋台が目立ち、アジアの風情をイイ感じにかもしだしている。
大嶋君の友人宅に一旦荷物を置き、お腹も空いた事なので何か食べに出掛ける事にした。近場に美味しく、値段も安いという店があると言うのでそこに向かう。その店は、「食堂＋屋台÷２」のような風貌だった。海の家に近いモノがある。メニューなど無く、何があるのか分からないので、すべて大嶋君に任せる事にした。大嶋君が何やらタイ語で注文した後、４分程で料理が届く。すこぶる速い。届いた品は『玉子チャーハン』だった。これがまた美味い。僕がチャーハン好きと言う事もあるが、日本では味わえない味だ。あんなに短い時間の簡単な調理法(？)で、この味が出せるとは『タイ』恐るべし。僕としては超気に入ったので２杯食べたが、まだイケそうだった。タイの食事と言うと『辛い食べ物』を連想しがちだが、全部が全部辛いという訳では無いようだ。ただ、どの料理にも辛目の調味料が付いて来る(味は全然違うが、日本で言う醤油のような存在だと思ってくれれば話が早い)ので、好みに合わせて調整しよう。
そしていよいよ会計となったのだが、これまた超激安。チャーハン６杯で１２０Ｂ(¥600)である。１杯１００円って、カップラーメンよりも安いじゃん。日本じゃチャーハン１杯で６００円だよね。久し振りにスゴク有意義にお金を使えた気がした。

RYU-J「美味しかったね、あの玉子チャーハン。」
大嶋　「いやぁ、僕は鳥チャーハンを頼んだんだけどなぁ。」
RYU-J「？？？」
大嶋　「玉子チャーハンは『カイ・カーウパッド』で、鳥チャーハンは『ガイ・カーウパッド』なんだよね。どうも上手く伝わらなかったみたい。」

何か悪い事聞いちゃったなぁ。タイ語って難しいよね。

■■■　さて、ホテルに向かおう…　■■■

腹も落ち着いたし、ホテルに向かおうか…って事で、市街地に近いホテルに向かう。時間はＡＭ２：００、タイと言えど真夜中である。ここで大嶋君が一言、*「部屋、空いてるといいね。」*…ここに来て、この時間に、この一言。これは強烈だった。そうか、思い出した、今回はホテルの予約何かしてないんだった。大丈夫なんだろうか…。
目的のホテルは、ホア・ランポーン駅周辺にあるようだ。この辺りなら、各種電脳ショップに近いので動きやすいらしく、大嶋君や鶴見君も愛用しているとの事。あまり綺麗な外観ではないが、ナカナカ大きいホテルだ。その名も『スリクルン・ホテル』…だが、悪い予想どおり満室で泊まれない。さすがに野宿ってのも何なので、近くにある別のホテルに泊まる事にした。しかし、次のホテルは少し綺麗なだけに少し高いらしく。２人部屋で１人１泊８００Ｂ(¥4000)との事。またホテルを探し歩くのも面倒なので、ここに泊まる事にしたのだが、鶴見君が宿泊代に納得出来ないらしく、大嶋さんに文句を言っている。あまり気になる値段ではないと思うのだが…。彼なりのこだわりがあるらしい。
チェックインが終わると同時に、部屋割りが決まった。鶴見君と大嶋君、大原さんと僕だ。とりあえずは静かに寝られそうである。僕としては大原さんとは一度ゆっくり話しをしたかったので丁度良かった。この夜、大原さんからＧＰＣの会員でも聞けないような、様々な裏情報を聞かせてもらった。超オフレコ情報の為、この場ではとても書けないのが残念だ。この夜の話だけでも、僕の情報力はかなりレベルアップした気がする。大原さんファンには悪い気がするケドね…。

■■■　1月26日　旅行2日目　■■■

トゥクトゥクに乗る鶴見君

さあ、今日は忙しいぞ。９：００に起きてチェックアウトを済ませ、１０：００には当初の目的だったスリクルン・ホテルにチェックインする。同時にホテルで朝食を済ませ、電脳ショッピングの計画を立てる。昼には大嶋君の現地の友人『モンチャット（ＭＯＮＣＨＡＴ）君』がガイド兼通訳として参加してくれるようだ。心強い仲間だ。
とりあえずお昼まで街をブラつく事にし、タイのガイドブックや地図を買おうと言う事で、『タニヤプラザ』へ向かう。タニヤプラザはヤワラー通りと呼ばれる日本色の強い街にあるようだ。
移動は『トゥクトゥク』と呼ばれる乗り物を利用した。トゥクトゥクとはバイクに荷台が付いた簡易タクシーのようなモノだ。何人乗りなのかは分からないが、これに４人乗り込んだ。運転手も入れ５人、狭い事この上ない。しかし、値段は安く４人で乗ってワリカンで払えば激安もいいところ。値段は交渉性なので、外国人はボラれるとの事。現地語を話せないと安くはならないようだが、車に乗っていては分からないタイの風習などを肌で感じる事が出来るので、結構オススメだ。

▲トゥクトゥク代　３０Ｂ(¥150)

目的のヤワラー通りに付いたが、まだ街には活気が無い。とりあえずタニヤプラザの中にある日本人向きの本屋で、地図や単語帳を買う。日本語のサポートがあるためか値段が少し高い。使うかどうかも分からないが、何かの役には立つだろうと、とりあえず買った。後日、この体験記を書くにあたり、大変重宝したのは言うまでもない。

◆タイの地図(日本語)　２５０Ｂ(¥1250)
◆タイの地図(現地語)　３５Ｂ(¥175)
◆タイ語と日本語の単語帳　３６０Ｂ(¥1800)

ヤワラー通り

同じくヤワラー通りの周辺にあるデパートに寄った。ゲームコーナーやおもちゃ売場、文房具売場もある。置いてある商品は圧倒的に日本製品が多い。『日本製＝良い物』の公式はまだ成り立っているようだ。しかし、おもちゃに関しては、値段がメチャ高い。クソみたいなプラモでも日本の定価の３倍はする。目玉が飛び出そうとはこの事だろう。純正品＆日本マニアぐらいしか買わないのではないだろうか…。
とりあえずおもちゃ売場でゲームソフトを発見。純正品に混じってＸｉｎ１やパチモン本体も置いてあり、夢のような光景だ。値段は高く、品も薄いが、時間が無く自由が利かないパックツアーに参加した人はこう言った所で買ってしまうのも一つの手段かも知れない。もちろん値引きも利きそうにないので、それなりの覚悟は必要だ。
ゲームコーナーはあまりパッとしなく、日本のさびれたゲーセンって感じだ。バーチャやストゼロなどの格闘モノが中心で、バーチャコップやＵＦＯキャッチャーも無難に押さえてある。女子校生がＵＦＯキャッチャーで遊んでいて、すでに日本では見られないような超ショボイぬいぐるみを取って喜んでいたのが微笑ましかったなぁ。

★ＦＣ４０ｉｎ１(内容不明)　７００Ｂ(¥3500)
★ＧＢ３０ｉｎ１(内容不明)　９００Ｂ(¥4500)
★アーケードゲーム（１プレイ）　２０Ｂ(¥100)
★筐体型アーケードゲーム（１プレイ）　４０Ｂ(¥200)
★ＵＦＯキャッチャーゲーム（１プレイ）　２０Ｂ(¥100)
■ミリタリー系プラモデル(日本製)　８００Ｂ～(¥4000～)
■ガンダム系プラモデル(日本製)　７００Ｂ～(¥3500～)

そう熱くはなかったが、のどが乾いたのでコンビニ(セブンイレブン)に寄った。
日本と同様に本も扱っていたので物色してみた。とりあえず無難に雑誌を見てみたが、もちろんタイ語なので意味は分からない。セクシー系の表紙のモノを読んでみたが、中は別モノだ。宗教穀、女性が肌を出すのはマズイらしく、サービスカットはおろか水着写真すら無い。何でも水着写真でエロ本、胸が出ただけでもウラ本になるらしい。じゃぁ、日本で言うヘアヌード写真集とかウラ本はどうなるのだろうか？ たぶん国家反逆罪くらいの大罪なんだろうね。
変わった雑誌と言えば、黒沢さんオススメの『死体写真集』だ。交通事故の死体が圧倒的に多く、ここでもタイの交通事情の悪さを実感できた。しかし、この雑誌の主旨がイマイチ見えて来ない。「この写真みたいにならないように気を付けよう」とでも言いたいのだろうか？ エロがダメで死体がＯＫってのもスゴイね。タイってヤッパリ変な国だよね。
何の雑誌か分からないケド、テレホンカードが付録で付いている雑誌もあった。お土産なんかにも良いかも知れない。ビニール袋の中にダイレクトにテレカが入っていて、万引きなどは警戒していないらしい。さすがは『神の国』である。
忘れちゃイケナイ、漫画雑誌やコミックも少しあった。タイのオリジナルが目立つ。残念ながらゲーム雑誌は見当らなかったが、電脳地帯に行けば絶対に手に入るとの事。
お菓子やジュースは日本とそれ程変わらない。とりあえずコーラと本を少し買って外に出る。おやっ？ おつりが１００Ｂ(¥500)程多いぞ…まぁいいか。ネコババしてまえ…。ちなみに、国際的横領罪である。
タイのコンビニって結構アバウトで、セブンイレブンなのにローソンの袋に入れてくれたりする。日本のセブンイレブンで働いている知人にタイのセブンイレブンの袋(タイ語)をあげようと思ったのだが、入手に苦労してしまった。変な話でしょ。

◆死体写真集　４０Ｂ(¥200)
◆週刊情報誌　４０Ｂ(¥200)
◆テレカ付情報誌　６０Ｂ(¥300)
◆週間漫画雑誌「ＢＯＯＭ」(ジャンプのタイ語版①)　３０Ｂ(¥150)
◆週間漫画雑誌「Ｃ・ＫＩＤ」(ジャンプのタイ語版②)　３０Ｂ(¥150)
◆漫画雑誌「０１」(日本漫画のタイ語版)　３０Ｂ(¥150)
◆漫画雑誌「a・COMIX」(アメコミのタイ語版)　５０Ｂ(¥250)
●コカ・コーラ　８Ｂ(¥40)

今度は、先ほどとは別のデパートに寄った。若者向きのショッピングプラザと言った感じで、洋服や小物、本がメインのようだ。ゲームショップは無かったので、とりあえず本屋に向かった。ここで、タイのアニメ雑誌を発見…と思ったら、日本のアニメの特集だった。表紙は『エヴァンゲリオン』。タイでも大人気のようで、今日、これから会う予定のモンチャットも大ファンなのだそうだ。日本モノは、アニメに限らずゲームの人気も高い。若い世代が求めているモノは、どこの国も変わらないのかも知れないね。
携帯電話やポケベルを売っている店が目に止まった…が、メチャメチャ高い。携帯電話なんて、日本で携帯電話が売り始めた頃の価格である。タダ同然となったしまった日本では考えられない値段だ。しかも値段の幅がかなり広く、簡単に比較しても３～４万Ｂは違う。ポケベルは値段の幅は無いもののやはりかなり高い。値札や資料のミスかとも思ったが、どうもそうでは無いようだ。権利や登録料も含めての値段なのだろうがあまりにも高すぎる気がする。

◆アニメ情報誌　４０Ｂ(¥200)
■携帯電話　２００００～６００００Ｂ(¥100000～300000)
■ポケベル　３００００Ｂ(¥150000)

そろそろ昼になろうとしている。モンチャットとの約束の時間も迫ってきたので、一旦待合せ場所のホテルに戻る事にした。移動は面倒なのでタクシーにしよう…と思っていた所に、運良くタクシーが見付かったので乗り込む。大嶋君が交渉をし、出発。これで冷房の効いた車内でのんびりホテルまで行ける訳だ…と思いきや、車が急に停車した。何事かと思えば、警察官が運転手に何やらまくし立てている。タイ語なので何を言っているか分からないが、どうやら何かの違反で言い争っているらしい。客が乗っているからスグ行けるだろう…と思っていたら、警官が車からキーを抜きやがった。しかもコレ、狭いながらも交通量の多い道路のド真中で行われている。よって後ろは大渋滞。変なトラブルに巻き込まれるのもイヤなのでタクシーから降り、バスを利用して帰る事にした。

タイの市バスはロットメーと言い、数種類のランクに分かれている。市バスか民間バスかで大きく分かれ、金銭的なランクも３種類ほどあるようだ。基本的にはどこまで行っても同じ料金なので、安く市内観光をするなら絶対にバスは欠かせない。しかし、バス自体には行先が書いておらず、路線番号しか表示されていない。その路線数も３００通り以上あるらしく、タイ人でも全部は知らないと言う。行先がハッキリしないうちに乗り込むと国際的な迷子になりかねないので、初心者は避けた方が良いかも知れない。
僕達が乗ったバスは比較的普通のバスだった。車掌さんにお金を払った後、運良く座る事もできた。車内には日本で言う演歌に値する曲が流れている。他の車よりも高い位置から眺めるタイの風景はまた格別だ。これで、タクシー、トゥクトゥク、市バスと、タイにおける３つの移動方法を使った事になる。なんとなく充実した気分だ。

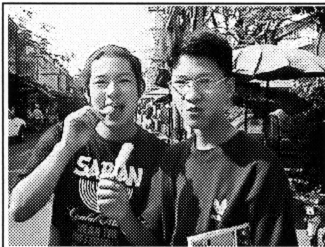
市バス（エアコン車）

▲市バス代　３．５Ｂ(¥18)

１２：００。予定どおりスリクルン・ホテルに着き、買ったものをクロークに預け終わった頃、モンチャット君が登場。軽い挨拶や自己紹介を済ませた頃にはすっかり打ち解けていた程気さくな青年だ。彼は日本のゲームやアニメが大好きなようで、大嶋君や鶴見君のお土産に喜んでいた。ヤケに若く見えるなぁ…と思ったら、現役の高校生らしい。日本語でも英語でも会話はできるようで、日本語は学校の授業で覚えたそうだ。しかも、今度アメリカに留学する事が決まったというスーパー高校生だ。そんな彼を新たに加え、僕達の電脳買物ツアーは本格的に動きだした。

電脳街を目指し、５人で１台のトゥクトゥクに乗り込む。一体何人まで乗れるのだろうか？ しかし、さすがに５人はキビシイものがあり、これを寿司詰めと言わず何と言おうと言った感じだ。運転手はそんな事お構い無しにガンガン飛ばす。途中で１人くらい落ちても何ら不思議ではない。車体を掴む手に自然と力が入るってもんだ。

鶴見君とモンチャット君

▲トゥクトゥク代　３０Ｂ(¥150)

■■■　マーブンクロンを攻略だ!!　■■■

マーブンクロン（東急）

誰１人振り落される事無く『マーブンクロン（東急）』に着いた。ここはパソコン用ＣＤがメインらしく、Ｘｉｎ１カセットやＰＳ＆ＳＳのＣＤもあるとの事。その他にも雑貨のテナントや大衆レストランもあるらしい。タイでも５本の指に入る超オススメのスポットのようで期待が持てる。よし、気合を入れて乗り込もうと思ったところ、入り口付近に物乞いがいた。良く見ると片足が無かったりする。大嶋君の話によると、タイでは小銭をあげるのがセオリーとの事。まあ、１Ｂくらいなら全然気にならないから良いんだけどね…って事で、数バーツをあげる。超演技くさいお礼の仕方が印象的だった。唯一、鶴見君だけはあげるのに反対で、*「甘やかしちゃダメっスよ」*との事。相変わらず、自分なりの考えを持っているようだ。

建物の中は綺麗で、東急のチェーン（？）だけあって日本のデパートを思い出させる。１００店舗以上あるテナントはどこもお客で賑わっている。若者に人気が高いのもポイントだろう。冷房も効いているし、ぼったくりそうな店も無い。しかも、ここに怪しいゲームがワンサカあるってんだから、こんなに良い所は無いだろう。１歩踏み入れただけで気に入ってしまった。

ここには、電脳以外にもオススメのショップが多く、洋服や小物などもかなり安い。中でも名刺屋は特にオススメだ。紙の種類は豊富だし、デザインは無数にある。もちろんまったくのオリジナルを作る事も可能だ。制作にはパソコンを使用していて、店のオネーチャンはドローソフト（Ｗｉｎ）を器用に使いこなしている。スキャナーやページプリンターもかなり良いモノを使っているようだ。とりあえず、みんな名刺を作る事にした。最初のうちはサンプル通り作っていたのだが、そのうち要領を覚えて来たのでオリジナルに挑戦。店員相手に、あ〜でもない、こ〜でもないと悪戦苦闘。大原さんはマジコンをスキャニング、鶴見君も負けずとパラッパーを取り込む。僕と大嶋君はマイペースながらも紙質にこだわったりしたいる。その他にも匂いのする紙やキラキラ光る文字などの選択も出来る。みんな面白い名刺が出来たのだが、気が付くと電脳そっちのけで３時間程経っていた。

■名刺（１００枚１組）　２００〜３００Ｂ（¥1000〜1500）

さて、いよいよ電脳ショップを攻略するとしよう。このデパートには、３０以上の電脳ショップがある。ほとんどがＦＣ系を扱うショップだ。値段は店によってかなりバラつきがあるが、販売競争が激しい為かベラボ〜な値段をふっかける店は無い。噂によると世界一の激戦区『サパーレック』で成功し、ここに店舗を構えたという店もあるようだ。
しかし、僕達のここでの目的はパソコン用ＣＤだ。専門地区に行けば話は別だが、タイではパソコン用ＣＤを扱っている店が意外に少ない。探しモノがある場合以外はここで充分カバー出来るとの事。今回は、気軽にアヤシイＣＤが発見できればソレで良いのだ。

まず目に入ったのが『Education Software Game』なる、６畳くらいの敷地にコピーＣＤを綺麗に展示してある店。ＤＯＳ／ＶやＷｉｎ用の海外ソフトのコピーがメインのようだが、Ｘｉｎ１もちゃんとある。日本語版のゲームをメインに集めたモノやマイクロソフト集、ツール集などもあったりと、種類はかなり豊富だ。最新のＣＤは少し高目だが、ソフトの定価にはとても及ばないのでオススメだろう。ジャケット裏にはリストが付いているので、内容と検討するのが正解だと思う。ジェケットのイラストには騙されやすいので注意が必要だ。

Education Software Game

★軟件帝国２（ツール集）　３００Ｂ（¥1500）
★新遊戯一族（ゲーム集）　３００Ｂ（¥1500）
★遊戯１２ｉｎ１（ゲーム集）　３００Ｂ（¥1500）
★ＰｏｗｅｒＰａｃｋ Vol.1（ツール集）　３５０Ｂ（¥1750）
★方程式遊戯　１５ｉｎ１（ツール＆ゲーム集）　３５０Ｂ（¥1750）

先程のパソコン用ＣＤショップの隣に『Ｍ．Ｂ．Ｋ：Ｇａｍｅ』というＦＣ系ショップがあったので覗いてみた。品揃えはこのデパートでもトップクラスで、どうもサパレーックの支店と言った感じがする。商品の陳列は結構適当だ。このテナント、なかなかデカイなぁ…と思ったら横に長いだけで、店舗の半分はカウンターだった。ガキんちょの支持が高く、逆にそれがウザったい。まぁ、ガキがたかっている店は悪い店ではないので、安心は出来るだろう。値段も確かに安く、マジコンもデモっていた。「ここにあるモノはサパーレックにもありますよ。向こうの方が安いですし…。」と鶴見君が言うので、たいして気にも止めずカウンターに並んだカセットを眺めていたところ、１本のソフトが目に止まった。その名も『ザ・キングオブファイターズ'９７』。日本では馴染みの深いタイトルで、コンシューマにも移植されている…が、時代的にＦＣには移植されていない。ましてやコレは、本家でも発表していない『９７』だ。バチモノ特有のラベルだけのソフトだと思ったが、どうも気になる。とりあえず鶴見君を読んで検証してみる事にした。鶴見君も「多分ラベルだけですよ」と言いながら、淡い期待を抱いているようだ。店員にチェックを依頼すると見覚えのあるデモが始まる。色数は少ないモノのコレはまぎれもなくキングオブファイターズだ！僕達一同は歓喜の声を上げた。ゲーム自体はクソだが、コレは絶対に持っていたいアイテムだ。在庫は３つだったが、とりあえず全部押さえておいた。多分サパーレックにはあると思うが、貴重なアイテムは入手できるときに入手しておくのがベスト。多少値段は高かろうと保険のようなモノと思うのが良いだろう。

個人的には、ＦＣディスクの名作、『ガンスモーク』や『赤い要塞』が入ったＦＣ２０ｉｎ１が気に入った。最近は作られていないソフトなので結構貴重との事。その他にも一時話題になった『鉄拳２』を始め、『ピザマリオ』やあまり質の良くないＸｉｎ１など、無難なモノは大体あった。

ザ・キングオブファイターズ’９７

★ザ・キングオブファイターズ’９７(ＦＣ)　４００Ｂ(¥2000)
★鉄拳２(ＦＣ)　３５０Ｂ(¥1750)
★ピザマリオ(ＦＣ)　３５０Ｂ(¥1750)
★ＦＣ２０ｉｎ１　３５０Ｂ(¥1750)
★各種Ｘｉｎ１(ＦＣ)　３５０Ｂ～(¥1750～)
★各種Ｘｉｎ１(ＧＢ)　５００Ｂ～(¥2500～)
★スーパーコムパートナー(超覇７)　３２００Ｂ(¥16000)

次に寄ったのは，パソコン用ＣＤショップ『CD-ROM Software Game』。商品の陳列からも先程の『Education～』と比べ、アバウトな感じがする。しかし、こういった所に掘り出しモノがあるってもんだ。商品をあさっていて気がついたが、全体的に先程のショップよりも安い。少し古いＣＤは値引かれているし、良く見ると特価品のコーナーまである。特価品を中心に掘り出していると、結構オイシイＣＤがたくさんあった。ナント、良質のＰＣ用Ｘｉｎ１として名高い『軟件シリーズ』までもが特売されている。外にも日本の１８禁ソフトが入ったＣＤや日本語アプリが多く入ったＣＤもあった。探せば探すほどオイシイＣＤが出て来る。

ピーコCDと大嶋君

ひょっとしたらココはとんでもない店なのではないだろうか。
個人的に気に入ったＸｉｎ１ＣＤは、フォトショップを集めたモノ、Ｗｉｎ９５とその最新アプリを集めたモノ、Ｗｉｎ３．１のアプリ集、日本のアプリ＆ゲーム集だ。また、ＥＶＡのコレクターズディスク４とスクリンセイバーの２ｉｎ１もソッチ系のマニアには超オススメですね。あと、当然の事ながらどのＣＤにも説明書なんかは付いて無いので、ある程度操作方法が分かる方じゃないとキビシイでしょう。また、どれも完全に動くとは限らないし、オリジナルには入っているファイルが無い事もあります。そんな時は軽く「ありゃ、このソフトはハズレか…」と思える大きな心が必要ですね。怒るのはナンセンスというものでしょう。この店、このままでも充分安いのに、ケースをいらないと言うと、少し安くなります。気持ち程度の値段ですが、このサービスは嬉しいですよね。マーブンクロンでＰＣ用ＣＤを買いたい方は、絶対この店をオススメします。

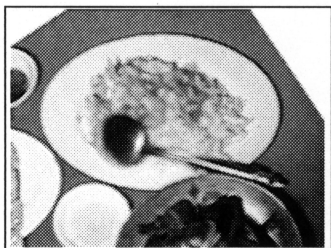
★超級軟件１２　３００Ｂ(¥1500)
★軟件帝国６　１５０Ｂ(¥750)
★エヴァンゲリオン ２ｉｎ１　２００Ｂ(¥1000)
★日文遊戯年終大整合　２５０Ｂ(¥1250)

上のフロアに向かう途中、見慣れた筐体を発見した。プ、プリクラだぁ～!! そうか、とうとうタイにもプリクラブームがやって来たか…と思ったが、あまり流行ってはいないようだ。

筐体の前を通り過ぎる人達も「なんだ？ このマシン？」みたいな目で見ている。どうやらモンチャットも知らないらしい。ここは一発、プリクラの国から来た僕達が撮らなければイケナイでしょう！ しかし、１回１００Ｂは高いよなぁ、と思っているうちにデモが…おおっ、メッセージがタイ語じゃないか！ 訳も分からず感動。結局、５人で１回やりましたが、周りからギャーギャーうるさいヤツらだと思われた事は必須です。

プリントクラブ（タイ語版）

■プリクラ（タイ・バージョン）　１００Ｂ（¥500）

気が付くと１６：３０。そう言えば、少しお腹も空いて来たなぁ…って事で、最上階のレストランに向かった。レストランと言うよりは大衆食堂って感じの雰囲気だ。かなりの人で賑わっていて、美味しそうな匂いも漂っている。やっぱり外国に来たら、高級レストランの気取ったコースよりも、大衆的でざっくばらんな料理に限る。高いモノは美味くて当たり前、安い料理にこそ味の神髄があるモノだ…と僕は思っている。
ここでは、まずお金を金券に買える。それを各料理のカウンターに持って行って料理と替えるのだ。少し面倒だが、衛生面を考慮しての事だろう。さて、気になる料理だが、全体的に焼き物が多く、鳥肉の料理が目立つ。やはり肉料理のコーナーは若者に人気が高く、長蛇の列が出来ている。チャーハンや麺類もポピュラーな人気を誇っていた。
今回は大嶋君の提案で、各自好きな料理を注文して来るようになった。とりあえずどんな料理があるのか分からないので、食堂を廻ったところ、美味しそうな料理が目に止まった。甘ダレで煮込んだチキンをチャーハンの上に乗せたモノだが、名前は知らない。コイツは美味そうだ。両手に包丁持ち、バンバンと豪快にチキンをぶった切り、なおかつ器用に骨を取り除いているシェフに注文し、料理が手渡された。テーブルに料理を持って行くと、みんな僕が注文したモノと同じ料理を食べているではないか。みんな考えていた事は同じだったようである。

鳥ダレチャーハン（命名：RYU-J）

食べ物だけでは何なので、飲み物を買いにドリンクコーナーに向かった。ドリンクの種類は日本とそう変わらなく、炭酸飲料がメインのようだ。無難にコーラを注文すると、カップのサイズを聞かれる。『Ｓ』と伝えたつもりだったのだが、店員はＬサイズのカップにコーラを注いでいる。「ありゃ、全然伝わってないね」と思い、カップ置場に目をやると、異様なまでにデカいカップがある、しかもその横にはそれよりも更にデカいカップが…。店員から１リットル近くあるＳサイズのコーラを手渡された。これでＳならＬなんて小さなバケツくらいあるのではないかと思いながら席に着き、食事にかかったのだが、鳥ダレチャーハン（自称）が美味い!! 肉は長時間煮込んであるようでやわらかいし、味も染みている。コッテリ派にはタマラない。あっ、関西の大原さんはどうなのだろうか…うん、満足している様子である。タイの料理って美味いなぁ…って事で、チャーハンもう１杯追加。「普通タイに来ると痩せる」って大嶋君は言うけれど、こんなのばっかり食べてたら絶対に太るよね。ウン。

●コカ・コーラ（Ｓ）　１５Ｂ（¥75）
●鳥ダレチャーハン　３５Ｂ（¥125）

さて、美味しいモノも食べたし、腹ごなし（？）に買物でもすっか。とりあえずジーンズショップがあったので観てみよう。ＬｅｖｉｓやＬｅｅがある…が、多分パチモン。でもスゴイ巧妙に作られていて、マニアでもなければ分からないと思う。大体、履いていればチカンでもない限りタグなんてマズ見ないでしょう。もっとも、タグまで本物ソックリだけどね。良く見ると、クラッシックや復刻モデルまである。しかも、日本の無名品のワゴンセール並の安さだ。サイズも豊富にある事だし、何か買っておこう…と思ったら、鶴見君が「コレ、どうスか？」と、カルバンクラインのブラックジーンズを手渡してくれた。さすが、付き合いが長いだけに僕の好みを良く知っている。ウエストもタケも丁度良いのでイキナリこれに決定。

■カルバンクラインのジーンズ(パチモン)　400B(¥2000)
■Levis 501(パチモン)　400B(¥2000)
■Lee クラッシック(パチモン)　400B(¥2000)

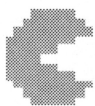
今度は大嶋君オススメのTシャツ屋に向かった。品数も多く、買えば買うほど安くなる店らしい。少し暗目のその店は、文字どおりTシャツが山ほど置いてあった。なかなかシャレたデザインのモノから土産モノと言った感じのモノ、はたまた明らかにウケ狙いのモノまである。面倒なので土産もここで買っちまえって事になった。とりあえず自分用に無難なデザインを押さえておいて、土産モノはウケに走ろう。探してみると結構笑えるモノが多い。コカ・コーラのロゴっぽく『コカイン』と書いてあるモノやBichのマークなんだけど女の子が銃を突き付けているモノなど、超一発ギャグが多い。いつ着るかは問題だけど、コレはコレで気に入った。デザインはふざけているけど生地は良く、日本のワゴン品など比べモノにならない。この辺りにタイの妙なプライドが伺える。
■上質Tシャツ(1枚)　100B(¥500)
■Tシャツ(3枚組)　200B(¥1000)

小物も少々買い、FCショップも数件寄ったが、コレと言ったモノは無く、無難なモノを押さえた程度だった。SFC用FDを売る店もあったが、いまいちパッとしない。ただ、カラーFDにフルカラーラベルが貼ってあるので、綺麗と言えば綺麗だ。台湾麻雀やS－NESのソフトもあったので、コレクター的に押さえておくのも良いかも知れない。
そろそろマーブンクロンも攻略したかな…と思い出口に向かう途中、鶴見君が1件の地味なFCショップらしき店を発見した。店の看板は無く、雰囲気はハッキリ言って暗い。しかも、店の奥では仏具を売っている…と言うか、仏具の販売がメインのようだ。そんな店の一角にFCソフトやGBソフトが置いてある。品数は決して多くはないが、意外に面白そうなモノが多い。売れ残りのような雰囲気だが、『売れ残り→古いソフト→入手困難』とも考えられる。初めて見たソフトはとりあえず押さえておくのはコレクターの鉄則だ。しかも、一応チェックも出来るようなので安心も出来る。ソフトを漁っていた鶴見君が何かを見付けたようだ。その名も『スーパードンキーコング2』、もちろんFC用だ。このソフトは鶴見君の超オススメで、グラフィックがすこぶる綺麗らしい。早速チェックしてみると、ポリゴン風の書き込みが確かに綺麗で、SFCを彷彿とさせる。しかも、操作性がカナリ良い。パチモノの名作の域に達している。

ショップのFCソフト

他にも、この時点では既にどこでも見掛けるようになった『鉄拳2』、FCディスクの名作『グリーンベレー』のROM版、一時期話題を独占した『サムライスピリッツ』など、日本で人気が出そうなソフトが多かった。しかも、値段は安目で、まとめて買えば安くなる。実はこの店、結構な穴場だったのかも知れない。しかし、こんな店を見付けるとは、さすが鶴見君である。
★スーパードンキーコング2(FC)　350B(¥1750)
★鉄拳2(FC)　350B(¥1750)
★グリーンベレー(FC)　300B(¥1500)
★サムライスピリッツ(FC)　300B(¥1500)

時間も19：00に近くなって来たし、荷物も多くなって来たので、休憩も含めて1度ホテルに戻る事にする。電脳街にホテルが近いと便利とはこの事だったのか…と、身を持って実感した。ホテルは各種行動の拠点となるので、上手く活用してもらいたい。
ホテルに着き、荷物を置いて休憩しようと思ったが、みんなあまり疲れていないようだ。どちらかと言うと、パワーがみなぎっている気もする。電脳モノに触れ、本領を発揮してきたようだ。ホテルに着いて休憩案が却下されるまで、数分も経たなかった。タイにいられる時間も限られている事だし、動かないと損だよね。結局その足で、ニチポン君のお店があると言う『ロビンソン・デパート』へ向かう事にした。

真・電脳帝国[THAI-LAND]【後編】へ続く…

エミュレータの館

……第１回……

Ｗｒｉｔｅ Ｂｙ　ＹＯＭＯ

最近何かと話題のエミュレータですが、皆さんはどれくらい知っていますか？
今回は、エミュレータの館、第１回という事で、ゲーム機を中心にエミュレータカタログ特集をお送り致します。

ＣＯＮＳＯＬＥ系

ここでは、家庭用ゲーム機をお送り致します。光速船からスーファミまで、何でもありって感じです。締め切り直前に、ＩＮＴＥＬＬＶＩＳＩＯＮのプレビューが上がりましたが今回はパスします。今後どんなのがエミュレートされるんでしょか？ 楽しみですね。

ＣｏｌｅｃｏＶｉｓｉｏｎ

ＣｏｌＥＭ−Ｗｉｎｄｏｗｓ

Ａｕｔｈｏｒ：Ｎｅａｌ Ｄａｎｎｅｒ
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ＣｏｌＥｍＷｉｎ．ｚｉｐ氏
Ｖｅｒｓｉｏｎ：Ｗｉｎｄｏｗｓ　０．１０２

ＣＵＬＴ−Ｔｈｅ Ｕｌｔｉｍａｔｅ Ｃｏｌｅｃｏ Ｅｍｕｌａｔｏｒ

Ａｕｔｈｏｒ：Ｔｈｏｍａｓ Ｄｊａｆａｒｉ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｃｕｌｔ２９ｂ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：ＭＳ−ＤＯＳ　２．９ｂｅｔａ

ＡＤＡＭＥｍ

Ａｕｔｈｏｒ：Ｍａｒｃｅｌ ｄｅ Ｋｏｇｅｌ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ａｄａｍｅｍ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：ＭＳ−ＤＯＳ　０．２

ＣｏｌｅｃｏＶｉｓｉｏｎです。読者の方で何人わかる人がいるんでしょうか？
１９８２年に出て、ＣＰＵがＺ８０ＡでＲＡＭが８Ｋでなどと、くどくど説明するコーナーではないので本体の事は書きません。さて肝心のエミュレータなんですが、どれを使ってもそんなに変わらないので、好きなの使ってください。ただＷｉｎ用は、画面が崩れていたりする物もあるのでＤＯＳ用がおすすめ。

Gameboy

Fondle GB Emulator
Author：Ender 42氏
File Name：fondlegb.zip
Version：MS-DOS 0.48

GB Sim
Author：Jens Ch. Restemeier氏
File Name：GBSim-SC.zip
Version：MS-DOS 0.99 Last Release

PCBoy
Author：MegaMan X氏
File Name：
Version：MS-DOS 0.03b

Virtal Gameboy
Author：Marcel de Kogel & Hans de Goede氏
File Name：VGBDOS85.zip
Version：MS-DOS 0.8.5

Virtal Gameboy (For Win)
Author：Marcel de Kogel & Hans de Goede氏
File Name：VGB-WIN.zip
Version：Windows 0.7

HyperBoy
Author：Matt Grice氏
File Name：HB0374.zip
Version：Windows 0.3 Build 74

何個あるんだよこれ、しかもWin用は、どれも遅いし…。個人的には、Fondle GB Emulatorが好きですけど、Virtal Gameboyを使っている人が多いんではないでしょうか？ エミュレータの特徴としては、白黒画像のほかに、自分でカラーパレットを変えることも可能です。まだ少ないですが、ゲームごとのカラーパレットも公開されています。DOS版は、Gameboyの枠がGIF形式のデータとしていくつか公開されますので、白枠以外に変更できます。

MEGA DRIVE, GENESIS

GenEm
Author：Markus Gietzen氏
File Name：GenEm017.zip
Version：MS-DOS 0.17

MegaDrive
Author：aka] TcG [氏
File Name：MEGAD5.zip
Version：MS-DOS 0.05

現在は、両方ともバージョンアップが行われていません。GenEmの方がまだ、まともに動きます。他に、MEGA-CDエミュレータなどがありますが、まだ動作確認していないのでどの程度使えるかわかりません。CD買ってこなきゃ。今後に期待。

Lynx

Bobcat
Author：Kill Raven氏
File Name：N/A
Version：???

MetaLynx
Author：Ben Haynor氏
File Name：METALYNX.zip
Version：MS-DOS 0.0.0b

Handy
Author：Keith Wilkins氏
File Name：???
Version：Win95 0.10

アタリのハンディー機で日本ではあまり流行らなかったみたいです。つい最近出来たらしくまともに動きません。確認できたのは、ロードランナーぐらい。結構名作が有ったと思うので、今後に期待。

Master System, Game Gear

Massage
Author：James Mckay氏
File Name：masag8s.zip
Version：MS-DOS 0.8

MasterGear

Author：Marat Fayzullin氏
File Name：mgdos．zip
Version：MS－DOS　1．0

Sparcade

Author：Dave Spicer氏
File Name：spcad195．zip
Version：MS－DOS　1．95b

Master SystemとGame Gear両方に対応しています。Massageは、Ver0．7からシェアウェアになりました。完成度は、どれもさほど変わりませんが、スクロールとサウンドに差が出るぐらいです。あと、Sparcadeは、Game Gearにフルスクリーンモードがあります。フルスクリーンモードとは、ソニックなどに対応しており実機のGame Gearの画面よりも広く画面を表示する事が出きます。画面全体を大きくするモードではありません。

FAMICOM，NES

Famicom

Author：Seil氏
File Name：famicom．zip
Version：Windows　3．0

iNES Windows

Author：Marat Fayzullin氏
File Name：iNES－Win
Version：Windows　0．5

LandyNES

Author：Alex Krasivsky氏
File Name：DC－NES．zip
Version：MS－DOS　0．1

NESA

Author：Paul Robson氏
File Name：nesa．zip
Version：MS－DOS　0．17

Pasofami

Author：安藤信明氏
File Name：PASOV28A．zip
Version：Windows　2．8a

Direct－X Famicom Emulator

Author：KAMI氏
File Name：DXFCEMU．zip
Version：Win95

NES－LOAD

Ａｕｔｈｏｒ：ＣＨＥＣＫ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｎｅｓ－ｌｏａｄ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．５５

NESticle

Ａｕｔｈｏｒ：Ｂｌｏｏｄｉｕｓｔ Ｓｏｆｔｗａｒｅ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｎｅｓｔｃ０３２．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：Ｗｉｎ９５ ０．３２
ＭＳ－ＤＯＳ ０．３２

なんか任天堂物ってたくさんあるわりには、まともに動かないですね。エミュレータの種類も豊富ですが、ＲＯＭイメージの種類も豊富です。Ｆａｍｉｃｏｍ用の＊．ＦＡＭ形式、Ｐａｓｏｆａｍｉの＊．ＣＨＲ，＊．ＮＡＭ，＊．ＰＲＧ形式、ｉＮＥＳ、ＮＥＳｔｉｃｌｅ等の＊．ＮＥＳ形式があります。＊．ＦＡＭイメージをＮＥＳｔｉｃｌｅ等で動かすためには、ＲＯＭイメージのデータ互換はないので、各形式のロムイメージコンバーターを使います。
おすすめは、ＮＥＳｔｉｃｌｅです。なんか、ＮＥＳ－ＬＯＡＤってＮＥＳｔｉｃｌｅに似てますよね。ひょっとして例のあれだったりして．．．

PC－Engine

Magic Engine

Ａｕｔｈｏｒ：Ｄａｖｉｄ Ｍｉｃｈｅｌ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｍ－ｅｎｇｉｎｅ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：ＭＳ－ＤＯＳ ０．８

VPCE

Ａｕｔｈｏｒ：Ｍａｒａｔ Ｆａｙｚｕｌｌｉｎ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｖｐｅｃ＿ｐｒｅ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：Ｗｉｎ９５ ９６－１１－３

Ｍａｇｉｃ Ｅｎｇｉｎｅは、かなり良い動きです。体験版と、シェア版があり、体験版は、デモ用で音が出て遊べないバージョンと、音がでなくて遊べるバージョンの２種類があります。ＶＰＣＥ(Virtual PC-Engine)は、まだ一般公開されていない(？)と思いますが、ＣＤに対応していてカードに対応していないみたいです。(96-11-3)

Super FAMICOM、Super NES

Esnes
Author：Carlos A. Lozano氏
File Name：ESNES. zip
Version：MS−DOS 0. 12a

SNES' 97
Author：Chad Kitching氏
File Name：S97D0003. zip
Version：MS−DOS 0. 0. 0. 3

SNES' 97 (For Win)
Author：Chad Kitching氏
File Name：SNES97. zip
Version：Win95 0. 0. 0. 31

SNES Professional
Author：Jeremy Wilkins氏
File Name：SNESPROF. zip
Version：MS−DOS 0. 08b

SuperPasofami
Author：安藤信明氏
File Name：SPWV17A. zip
Version：Windows 1. 7a
Win95 1. 0b

TrepSNES
Author：Trepalium氏
File Name：???
Version：MS−DOS 0. 3
Win95 0. 1

Usnes
Author：Urban Nilsson
File Name：???
Version：MS−DOS 0. 01a

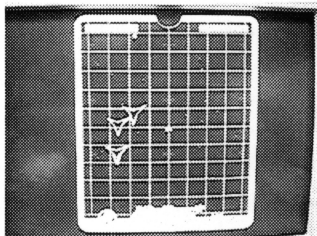
Virtual SuperMagicom
Author：The Brain
File Name：VSMC. zip
Version：MS−DOS 97. 02 Rev (D)

Virtual SuperWildCard
Author：Ernesto Corvi氏
File Name：VSWC. zip
Version：MS−DOS Beta1

沢山出ていますが使えそうなのは、Ｅｓｎｅｓか、Ｓｎｅｓ９７をお勧めします。
ＳＮＥＳ Ｐｒｏｆｅｓｓｉｏｎａｌ、ＶＳＭＣは、早くも音源対応しそうですけど。
Ｅｓｎｅｓは、ＳＭＳ、ＳＦＣ、ＳＷＣ、ＭＧＤの各フォーマットに対応してますのでいちいちコンバートしなくての遊べます。

Ｖｅｃｔｒｅｘ

DOS Vectrex Emulator

Ａｕｔｈｏｒ：Ｋｅｉｔｈ Ｗｉｌｋｉｎｓ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ＤＶＥ１２０．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：ＭＳ－ＤＯＳ １．２０ａ

光速船（モニタと一体になっているやつね）エミュレータです。今回のバージョンは、Christopher Salomon 氏が拡張を加えたバージョンです。オーバーレイフィルタの取り付けが可能になったので、それぞれのタイトルにあわせたフィルタを付けるなど、今までとは違った感じでプレイできます。

ＡＲＣＡＤＥ Ｅｍｕ Ｓｉｎｇｌｅ系

アーケードエミュレータのＳｉｎｇｌｅ系を紹介します。Ｍｕｌｔｉ系とダブっているのもありますので、ついでに比較もしておきます。

1942

Ａｕｔｈｏｒ：Ｐａｕｌ Ｌｅａｍａｎ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：１９４２－０５０．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．５

８４年カプコン製の縦シューです。色、スクロール、音、ほぼ再現されています。しかし、ＭＡＭＥの方が速度が速く再現性も上です。

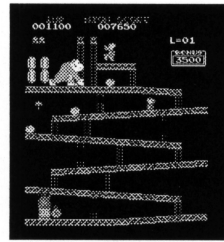
Bombjack

Ａｕｔｈｏｒ：Ｊａｋｏｂ Ｆｒａｎｄｓｅｎ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｂｏｍｂ１１．ｚ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：１．１

８４年テーカン（テクモ）製です。色、音、ほぼ再現されています。しかし、ＭＡＭＥの方が速度が速く再現性も上です。

Crazy Kong

Ａｕｔｈｏｒ：Ｖｉｌｌｅ　Ｌａｉｔｉｎｅｎ氏
Ｆｉｌｅ　Ｎａｍｅ：ｃｋｅｍｕ０３．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．３
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
－

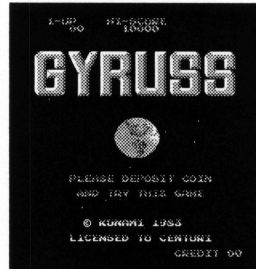
８１年ファルコン製のドンキーコングの海賊版です。色、音、ほぼ再現されています。
しかし、ＭＡＭＥの方が速度が速く再現性も上です。

Ghosts' n Goblins

Ａｕｔｈｏｒ：Ｐａｕｌ　Ｌｅａｍａｎ氏
Ｆｉｌｅ　Ｎａｍｅ：ｇ＆ｇ０１．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．１
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

締め切り直前にいきなり登場した魔界村です。Ｃ６４にも移植されていたりしましたが、まさかアーケード版で会えるとは…。さて出来の方ですが、音がでないのと、一部の色が違うぐらいで早いマシンでやれば問題無いのでは。なんか、カプコン物は、Ｐａｕｌ　Ｌｅａｍａｎにお任せって感じですね。

Gyruss

Ａｕｔｈｏｒ：Ｍｉｋｅ　Ｃｕｄｄｙ氏
Ｆｉｌｅ　Ｎａｍｅ：ｇｒ００４．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．０４
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

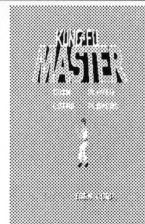
Ｍｉｋｅ　Ｃｕｄｄｙ氏のタイムパイロットに続く第２段です。速度も音も問題無いですが、ＭＡＭＥで対応になりました。なんか皆ＭＡＭＥに食われているみたいですね。

JumpBug

Ａｕｔｈｏｒ：［Ｐ］氏
Ｆｉｌｅ　Ｎａｍｅ：ｊｂｅ０５０．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．５０
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

ＰＣ／ＡＴ用では、日本人初のエミュレータです。出来のほうは、ちゃんと動作しますが、色、音がちゃんと出れば、いいんですけどね。

Kung Fu Master

Ａｕｔｈｏｒ：Ｉｓｈｍａｉｒ氏
Ｆｉｌｅ　Ｎａｍｅ：ｋｆ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：Ｆｉｒｓｔ　ｒｅｌｅａｓｅ
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

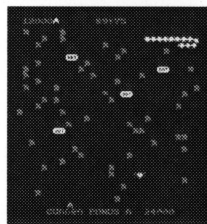
スパルタンＸです。まだ殆ど出来ていませんが、遊べます。キャラクターが化けているだけです。今後に期待です。

LadyBug

Author：Joseba Epalza氏
File Name：lady13.zip
Version：1.3

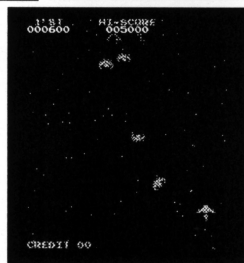
てんとう虫のサンバでお馴染みのドットイートタイプのゲームです。これもMAMEの方が出来が良いと思います。

Millipede

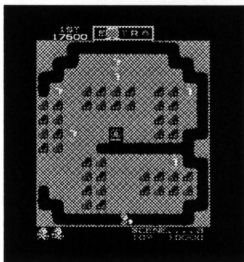
Author：Ivan Mackintosh氏
File Name：milli02.zip
Version：0.2

このゲームの面白さがいまいちわからないんですが、MAMEで遊べます。出来もMAMEの方がいいしね。

MOON Cresta

Author：Martin Scragg氏
File Name：moon.zip
Version：07-01-1997

やっぱ日物はいいね～。結構初期の方から有ったんですが、MAMEで出来るようになってから殆どバージョンアップされていません。

MrDo

Author：Joseba Epalza氏
File Name：mrdo21.zip
Version：Bata2.1

これは、ペンゴとほぼ同時期に出ているアーケードエミュレータの初期の作品です。
といってバージョンアップは、されていますけど、MAMEの方が快適に動きます。

Mr Do Run Run

Author：Joseba Epalza氏
File Name：dorun12.zip
Version：Bata 1.2
Sound

８４年ユニバーサル製のMr Doシリーズです。ドットイートタイプみたいなやつ。
色は、再現しておらず、音も出ません。速度も遅いですが、とりあえず遊べます。

Mr Do's Wild Ride

Author：Joseba Epalza氏
File Name：dowild. zip
Version：Bata1. 2
NOsound

Mr Doシリーズです。ジェットコースターのやつ。上と同じく色は、再現しておらず、音も出ません。速度はまあまあですので、とりあえず遊べます。

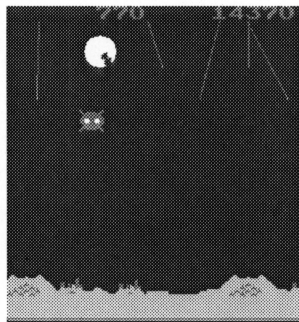
Mr Do'sCastle

Author：Joseba Epalza氏
File Name：docast20. zip
Version：2. 0
NOsound

Mr Doシリーズです。VSユニコーンね。これも上と同じです。なんか手抜きっぽけど...

Mssile command

Author：Patrick Maloney氏
File Name：mcemu085. zip
Version：0. 85
Author：Tom Hafner氏
File Name：msslcmd. zip
Version：1. 0

トラックボールで上から落ちてくるミサイルを打ち落とすゲームです。マウスに対応していますが、高速なPCでないと動作速度はキツイです。カーソルの動きなんですが、カクカク動いたりして、たまにうまく動かない場合があります。サウンドなんですが、一部サポートといった状態でしょう。

Naughty boy

Author：John Bugliarisi氏
File Name：naughtyb. zip
Version：1. 05

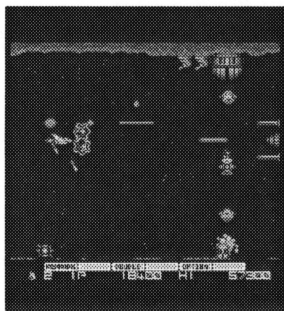
ノーティボーイです、ご存知でしょうか？ この作者はMAMEのドライバーも手がけてるそうで、近いうちにMAMEに移行するみたいです。永久パターンなんか有ったりしますので挑戦するだけでも価値あり。

Nemesis

Author：Johan Kohler氏
File Name：nemesis．zip
Version：0．99a

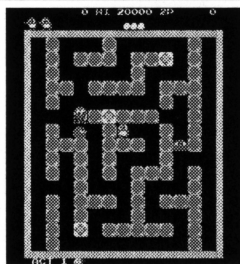
Author：David Valdeita氏
File Name：neme32．zip
Version：0．95

――――――――――――――――――――――――――

グラディウスのUS版ですね。Win95用とDOS用の2つありますが、95用は、音が出ますが、ちと遅い、DOS用は、音がでないけど早い、早いPCをお持ちの方は、95用で遊んでみてはいかがでしょうか。コナミ純正のアレよりおすすめです。

Pengo

Author：Sergio Munoz氏
File Name：fpengo10．zip
Version：1．0

――――――――――――――――――――――――――――――

MAMEの方ができが良いのでそちらで遊んでください。ただこれは、アーケードエミュレータの歴史の中で初期に出来た方なのでコレクターの方はゲットしておいてもいいと思います。

Phoenix

Author：Chris Hardy氏
File Name：phx103．zip
Version：1．03
Win95 DirectX2or3

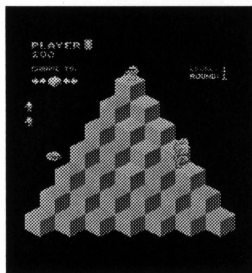
――――――――――――――――――――――――――――――

確か、95で始めて出たのがこれだったと思います。MAMEの方が音も出るのでMAMEを勧めますが、98ユーザはこちらを。

Q−Bert

Author：Lee Taylor氏
File Name：Qbemu．zip
Version：0．0000001

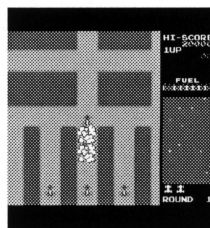
――――――――――――――――――――――――――

バージョンを見ればわかるようにほとんど動きません。MAMEは、遊べるのでそっちでやってね。

Qix

Author：Ed．Mueller氏
File Name：qix01．zip
Version：0．1

－－
これもどうやら動かないみたいです。起動すると、設定画面が出てくるんですが、起動するまで時間がかかったり、結局動かないみたいです。

Ｒａｌｌｙ Ｘ

Ａｕｔｈｏｒ：Ｒｏｄｏｌｆｏ Ｌｏｐｅｚ Ｐｉｎｔｏｒ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｒａｌｌｙｘ２．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：２４－０１－１９９７
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
ＭＡＭＥの方が出来がいいのですが、レーダーに自機が表示されないのでちと辛いです。
音が出る様になっただけ良しとしましょう。

Ｒｙｇａｒ

Ａｕｔｈｏｒ：Ｊｅａｎ－Ｍａｒｃ Ｌｅａｎｇ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｒｅｍ０＿９ｃ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．０９ｃ

Ａｕｔｈｏｒ：Ｉｓｈｍａｉｒ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｒｉｓｈｇａ９１．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．９１
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
アルゴスの戦士です。両方共出来がいいです。強いて言えば、ｒｅｍの方が上でしょう。
ＶＢＥ２．０に対応していて６万色モードで遊べます。

Ｔｏｋｉ

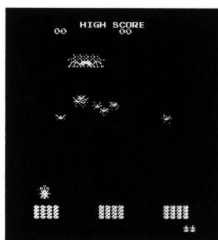
Ａｕｔｈｏｒ：Ｉｎｉｇｏ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｔｏｋｉ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．００Ｂ
－－
？？？わからん、Ｔｏｋｉってなんなんでしょね。画面を見ればわかるかもしれないけど…。動かないんですよこれ。

Ｔｉｍｅ Ｐａｉｌｏｔ

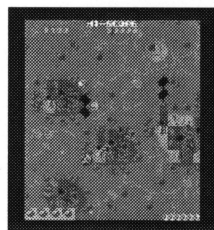
Ａｕｔｈｏｒ：Ｍｉｋｅ Ｃｕｄｄｙ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｔｐ００２．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．０２
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
ＭＡＭＥ、ＭａｇｅＸなどで動きます。ＭＡＭＥが１番出来がいいと思います。

The end

Author：Ville Laitinen氏
File Name：theend.zip
Version：Dec／27／1996

Author：Ishmair氏
File Name：Tendasm.zip
Version：0.5

蜘蛛対カブトムシと言った所でしょうか(笑)？ MAMEで遊んでね。こればっか。
Tendasm.zipは、アセンブラで書かれています。ちなみに作者は、アルゴスの戦士（rishga91）の人です。

Vulgus

Author：Paul Leaman氏
File Name：vulg－020.zip
Version：0.20

カプコンの３作目だったかな？ 音は一応出ます。

XEVIOUS

Author：Heinrich Ruckeshauser氏
File Name：xevious3.zip
Version：1.3

アーケードエミュレータとしては、初のシエアウエアです。出来結構良いと思いますがレジストしないと、アンドアジェネシスまでしか遊べません。M－nlatorにも今後組み込まれるらしいのでそちらも楽しみですね。

ARCADE Emu Multi系

アーケードエミュレータMulti系のを紹介します。本命は、やはりMAMEでしょう。その他に、namco系、SEGA System16系、等いろいろあります。

Arcade Emulator

Author：Robert Anschuetz氏
File Name：arcade7.zip
Version：0.7

Galaxian、Moon Cresta、Amidar等、エミュレータでは、定番になっている１８タイトルが対応してます。以前は、頻繁にバージョンアップしていましたが最近は、動きが無いです。

arcade machine

Author：Warren Mills氏
File Name：arcmach.zip
Version：0.01+

Amidar、Space Invaders等、8タイトルに対応してます。

Cinematronics vector games

Author：Zonn Moore氏
File Name：cinemu1.zip
Version：1.0

Cinematronics vector gamesと言われてすぐ分かる人って居るんでしょうか？ これらは、ベクタースキャンモニタ（走査線の軌跡で直接図形を書く）を使用してるので処理速度の遅いマシンでも滑らかな動作を表現出来ました。ゲームの方は、Armor Attack、Space Warなど、13タイトルあります。

emu

Author：Neil Bradley氏
File Name：emu20.zip
Version：2.0

これもCinematronics vector gamesと同様にベクタースキャンモニタを使っています。アタリの名作、AsteroidやLunar Landerなどが遊べます。

Space Invader Emulator

Author：Michael Strutt氏
File Name：invaders.zip
Version：1.00

Space Invader、Galaxy Wars、Invaders Revengeなどインベーダー物が遊べます。サウンドも対応しています。

KONG EMULATOR

Author：Gary Shepherdson氏
File Name：kong_020.zip
Version：0.20

ドンキーコングシリーズが遊べます（Donkey Kong3を除く）。ドンキーコングは、日本では、25mづつ4面までで1周となりますが、アメリカでは、25mの次がいきなり最後の面（100m）になります。2周目は、25m、75m、100mの順で3周目でやっと全ての面を見る事が出来るみたいです。ドンキーコングのエミュレータは、

他にもありますが、このＫＯＮＧ　ＥＭＵＬＡＴＯＲは、スイッチに－ｐを付けると日本と同じ面構成で遊べるようになります。

MageX

Ａｕｔｈｏｒ：Ｅｄｗａｒｄ Ｍａｓｓｅｙ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｍａｇｅｘ０４ｂ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．４

－－

Ｗｉｎ９５＋ＤｉｒｅｃｔＸに対応したエミュレータです。Ｔｉｍｅ Ｐｉｌｏｔ、Ｍｏｏｎ Ｐａｔｒｏｌなど、２０タイトル対応です。Ｗｉｎｄｏｗｓ対応ですので、９８でも遊べます。

Multiple Arcade Machine Emulator

Ａｕｔｈｏｒ：Ｎｉｃｏｌａ Ｓａｌｍｏｒｉａ ＆ Ｍｉｒｋｏ Ｂｕｆｆｏｎｉ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｍａｍｅ０２０ｂ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．２０

－－

ＭＡＭＥでお馴染みの大本命のエミュレータです。既に１００タイトルを超えており毎週月曜日にアップしていますので、”月曜は、ＭＡＭＥの日”を合い言葉にみんな落としているみたいです。最近は、火、水曜までずれ込む事がしばしばです。

Multi Gauntlet

Ａｕｔｈｏｒ：Ｎｅｉｌｌ Ｃｏｒｌｅｔｔ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｍｇｅ０４．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．４

－－

ガントレット１、２のエミュレータです。同時４人までちゃんとプレイできます。キーボードだけで４人プレイすると、喧嘩になりそうです。ジョイスティクでプレイしましょう（笑）。ジョイスティク２本と、マウス、キーボードに対応してます。Ｖｅｒ０．４からＦＭ音源に対応になりました。ＶＢＥ２．０ドライバーに対応してますので、出来れば積んでおいた方がいいです。

M−ulator

Ａｕｔｈｏｒ：Ｍａｒｔｉｎ Ｓｃｒａｇｇ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｍｕｌａｔｏｒ．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．１１

－－

元々ギャラガエミュレータだったんですが、ＤｉｇＤｕｇ、Ｂｏｓｃｏｎｉａｎにも対応しました。ギャラガの初期のロムがあれば、適がミサイルを出さなくなる裏技が使えるので、探してみては如何でしょうか。今後ＸＥＶＩＯＵＳ、Ｖａｎｇｕａｒｄに対応するみたいですので楽しみです。

The System 16 Arcade Emulator

Ａｕｔｈｏｒ：Ｔｈｉｅｒｒｙ Ｌｅｓｃｏｔ氏

File Name:s16aem053.zip
Version:0.53(sound 0.67)

もともと忍エミュレータとして作られていた物ですが、忍自体がSystem 16上で動いているので、他のTime Scanner、Shadow Dancer、Golden Axeなどsystem 16系にも対応したみたいです。カルテット2も当初対応などと書いてありましたが、このバージョンでは、対応していません。

SAGE

Author:Paul Johnson氏
File Name:sage1_14.zip
Version:1.14

ランチャーがカッコイイので個人的に好きです。インベーダーを始め24タイトル対応してますが、ただ1つを除いて全てMAMEとダブっています。しかしその1つがSpace Firebirdなら言う事無しです。Space FirebirdのためだけにSAGEを使っている人も居るのではないでしょうか。俺だけかな? ちなみに、Space Firebirdとは、任天堂のシューティングゲームです。

Sparcade!

Author:Dave Spicer氏
File Name:spcade195.zip
Version:1.95B

MAMEが出る前は、Sparcadeが定番でしたが、今はスッカリ廃れています。57タイトル対応してますが、MAMEとダブっていないのが、スターフォースです。あと、ゲームギア、マスターシステムにも何故か対応していたりします。ゲームギアは、フルスクリーンモードに対応しています。詳しくは、ゲームギアエミュレータのページにて。

Small Space Invaders Emulator

Author:Ignacio Escalza氏
File Name:ssie_1_2.zip
Version:1.2

インベーダー系7タイトルに対応しています。特にこれといった物はありません。インベーダーパート3が好きだったんですが、対応してくんないかな。

Warren Mills's Arcade Machine

Author:Warren Mills氏
File Name:tam.zip
Version:Cut down release

Amidar、Space Invaders等、4タイトル+αに対応してます。
Tronも対応されていますが、少しキャラクターが化けてます。

Rock-ulator (aka Vanguard Emulator)

Ａｕｔｈｏｒ：Ｂｒｉａｎ Ｌｅｖｉｎｅ
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｖａｎｇ０８７．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．０８７

－－

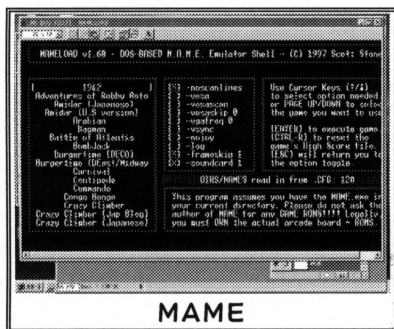
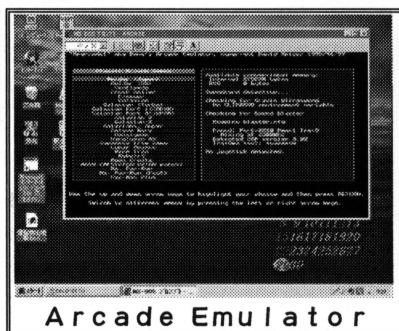
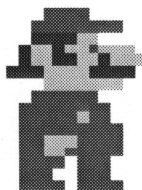
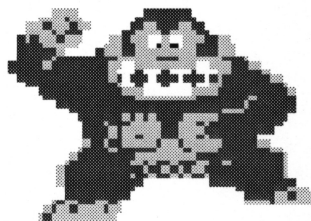
Ｖａｎｇｕａｒｄ、Ｆａｎｔａｓｙ、Ｎｉｂｂｌｅｒの３タイトルに対応しています。いずれの３タイトルとも他のエミュレータより出来が良いです。最近良くバージョンアップもされていて、ＦａｎｔａｓｙなんてＧｏｏｄです。

Virtual PCB

Ａｕｔｈｏｒ：Ｐｅｔｅ Ｒｉｔｔｗａｇｅ氏
Ｆｉｌｅ Ｎａｍｅ：ｖｐｃｂ０４．ｚｉｐ
Ｖｅｒｓｉｏｎ：０．４０

－－

Ｃｅｎｔｉｐｅｄｅ、Ｍｉｌｌｉｐｅｄｅなど５タイトル遊べます。ミサイルコマンドも対応してるみたいですが、動きません。

一気に紹介しましたが、紹介出来なかった物もありますが、今後どんどん紹介していくつもりです。次号では、エミュレータの周辺関係のソフト（ロムコンバーター、フロントエンド）などを紹介予定です。

MAME

Arcade Emulator

デジタルペット名鑑

文：ＣＨＵＭ／鶴見和昭／ＲＹＵ－Ｊ
情報提供：デジタルペット愛好会／ＰＯＳＩＴＩＶＥ

　僕達が今まで見たり聞いたりしたことのあるデジタルペットをまとめてみました。
しかし、たくさん出てるなあ。これじゃあ完全制覇はちょっと無理かな。

デジタルペット・オールリスト

【】内は同一製品の別名と思われるもの。

たまごっち（本物）

《相場：１９８０円（定価）～プレミア価格》

たまごっち
新種発見たまごっち
たまごっち香港英語バージョン
たまごっちＵＳＡバージョン（北米版）
たまごっち各国語バージョン
（欧州版、西欧版など）
たまごっち（ベータ版）

　たまごっちのベータ版が一部で出回ったそうだ。ベータ版では、なんとデバッグモードが付いていてコマンドを入れると全キャラの画面が見られるそうだ。温度設定まで、できて、設定温度によって成長に変化があるという、（温度が低すぎると孵化せず、高すぎるとゆでたまごになってしまう）うそのようだけど、本当の話なのだ。
マニア取り引き価格は何と１４万円。某有名露店でわずかだけ売られていたこともあったそうだ。持ってる人いたら、５万円くらいで譲ってください。　《ＣＨＵＭ》

たまごっち（オリジナルデザイン版）

《相場：１９８０円～プレミア価格》
金のたまごっち（バンダイ製限定品）
銀のたまごっち（バンダイ製限定品）
ＪＡＬ版たまごっち
トイザらす版たまごっち
マミー版たまごっち

　ほとんどが抽プレ版なので入手は困難だが、単なるオリジナルデザイン品なので内容は本物とまったく同じ。完全なコレクター向け。　《ＲＹＵ－Ｊ》

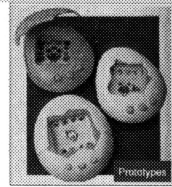
たまごっち（発売予定）

《予価：１９８０円（定価）》
天使のたまごっち
天使のたまごっちＵＳＡ版
森で発見たまごっち
海で発見たまごっち
おすっち
めすっち

発売が、延期、延期で、一向に登場しない。本当に作る気があるのだろうか？ 早く売り出さないとユーザー離れが起きてしまう気がするんですけどね。「天使のたまごっち」は期待の１品だ。

《ＲＹＵ－Ｊ》

完全コピータイプ

《相場：２４８０円～１００００円》
たまごって
たまごでポン！
（元祖！）たまご野郎
たまごちゃん
りこうりこうちゃん

相次ぐ摘発によって今では全く見なくなった完全コピー品。なぜか全て英語表示。しかも、正規品よりすぐに死ぬ。成長してもバグったり暴走したりする。さすがは元祖！たまご野郎だ！

《鶴見和昭》

『鳥』育成タイプ

《相場：２４８０円～１００００円》
ガーヒッピー
ぴよっこ
ひよこ
スマートひよこ 【スマートチック】
ペットエッグチキン
ＣＨＩＣＫＮＯＣＨ
ちっくだっく
たまごゲーム（おそらく絶版）
ニュータマゴウォッチ（新・旧２種類）
ペンピィ
かるがもランド
ペンギンウォッチ
ぐあッＰｉ（横型とアヒル型の２種）
スマートひよこ 【たまご野郎】
ハーちゃん
はーちゅん
寵物蛋
Ｃｈｕｐｐｉ

筆者が確認したところでは大きくＡＢＣの３タイプに別れており、Ａタイプはひよこやにわとり等に変化するパターンが多く、Ｂタイプはあひるや白鳥等に変化するパターンが多い。変身するキャラクターは同じなようなのだが、バイオリズム？変身パターンが違うらしい。細かく分けると何タイプもありそうだが、詳細は不明。本物と比べて、サウンドが格好良くなり、遊べるゲームが２つに増え、エサも３種類に増えている。また、お天気機能も付いていて、雪が降るとマフラー、雨が降ると傘を持たせなければならない。ゲーム性は本物を越えた！

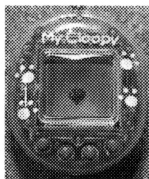
《鶴見和昭》

初期の頃はただ「たまごっち」を真似たモノばかりでしたけど、途中からオリジナリティが加わるようになり、新たな世界を確立させたと思う。特にペンギンの登場は斬新で、話題になりました。

《ＲＹＵ－Ｊ》

『犬』育成タイプ

《相場：１９８０円～２９８０円》

Ｍｙ Ｌｉｔｔｌｅ Ｃｌｏｏｐｙ 【いぬっち、いぬごっち】
Ｍｙ Ｌｉｔｔｌｅ Ｐｕｐｐｙ 【My Puppy】
ガソバレ犬だくん
ＷＡＮ ＷＡＮ ＳＴＯＲＹ（My Little Cloopy のパッケージ違い？）
ガンバレ犬だ!!くん（キーホルダタイプと腕時計タイプ）
うーぴー
ワン太っち
ワンワン物語
ポケットラブ
くんくんペット
マイペット（犬、猫各２種、計４種）
いぬたっち
マイポッチー

最近出回って来た犬タイプ。これが相場的に見ると一番安い！どれも２０００円代だ。だからといって内容はクソか…というと、そうでもない。なかなか良質で、結構遊べる。ほっておくと家出してしまうところなんかも斬新なシステムだ。

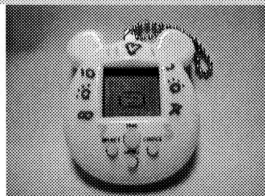
《鶴見和昭》

「たまごっちの偽物」と言えば「鳥」と言った時代に、鳴物入りで登場したのがこの「犬」タイプ。機種が増えるたびに良質化されている。

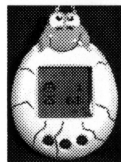
《ＲＹＵ－Ｊ》

『猫』育成タイプ

《相場：１９８０円～７８００円》

Ｍｙ Ｌｉｔｔｌｅ Ｋｉｔｔｙ
ポケットラブ（ノーマル版とキティー版の２種類あり）
可愛いねこちゃん
ねこっちゃ（ハート型と耳の付いた型の２種類あり）
キャットブリーダー
ペットごっち
ねこっち
ロミ＆ジュリー

ねこが主人公なのに、はじめは何だかわからないキャラクターからはじまる。猫だから当然たまごからではない。成長も遅いし、ドット絵もヘタだし、パターンも少ないし、猫の違いもあまりないし…。類似品の悪いところばかりを集めたクソゲーだ。《鶴見和昭》

『恐竜』育成タイプ

《相場：１９８０円～１００００円》
ぎゃおッＰｉ（横型、縦型、恐竜型の３種。恐竜型をぎゃおッＰｉ２と呼ぶことも）
ぎゃおッＰｉ海外版（ＵＳ版、韓国版）
どらごっち（新・旧２種類）
申子の寵物　【ペットエッグドラゴン】
ラクラクダイノくん
恐竜ゲームギャオー
がんばれりゅうた!!くん
ディノベビィ
ゴジラッパー
ジュラペット
ぎゃおっちー
ゴンタン
ごじらっち
ＲＡＫＵＲＡＫＵダイノくん
ジェラシックライフ
ポケットモンタン

恐竜タイプは全部同じのようだ。システム的にはとても遊びやすく、本物を含めてもこのタイプが一番面白い。ゲームも２種類あるし、エサも肉とかで種類も鳥系同様豊富。他のゲームより成長も早くとても遊びやすい仕様になっている。世話は大変だけどね。ただ、キャラクターがあまりかわいくないので、女子高生にはウケていないようだ。おもしろいのに…。因にぎゃおっＰ！は某レストランで売っていたり、パチンコ屋の景品にもなってたりするので現在は比較的入手は容易だ。　《鶴見和昭》

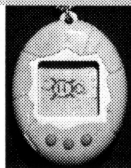
「犬」タイプの持つ良い所をそのまま引き継ぎ、独自の路線で改良したタイプ。イベントの多彩さは見事としか言い様がない。特に「ぎゃおっＰｉ」などは、本家を完全に喰ってしまった代表だろう。ただ、最近はマンネリ化している。　《ＲＹＵ－Ｊ》

『人間』育成タイプ

《相場：５０００円～プレミア品》
Ｍｙ ＢＡＢＹ

今一番新しい偽たまごっちがコレ。このゲーム。男と女が結婚して子供を生むという、カッチョイイオープニングから始まる。基本ルールはたまごっちと同じだがドット絵のパターンがものすごく多い。でもキャラクターが人間なだけに、殺してしまうと自分の息子を殺したようで、なんだか悲しい。　《鶴見和昭》

その他の育成タイプ

《相場：２９８０円～》
かえるっＰｉ（カエル）
ポケットビスケったた（ビスケット）
ポケットタートル（カメ）
電子ポケットかめ（海亀）
ＦＩＳＨ．難公魚（魚）
スーパーモンキー猿人好（猿）

シリーズ化タイプ

《相場：２９８０円～》

Ｇｉｇａ Ｐｅｔｓ（犬、猫、猿、宇宙人、怪物、Ｔ－ＲＥＸの全６種類）
ＮＡＮＯ Ｄｉｇｉｔａｌ Ｐｅｔ（犬、猫、赤ちゃんの全３種？）

同一のケースや基盤を使って生産コストを下げたタイプ。キャラは基本的に書き換えてあるだけのようだ。賢い商売法の１つと言えるが、あまりバージョンを増やし過ぎるのもどうかと思う。　《ＲＹＵ－Ｊ》

マルチタイプ

《相場：１９８０円～５０００円》

４ｉｎ１（犬、ひよこ、恐竜×２）
８ｉｎ１（鳥、鶏、恐竜、犬、猫、蝶々、カニ、魚

ついに登場した、Ｘｉｎ１タイプ。これからどうなるのだろうか。　《鶴見和昭》

入稿直前に登場した、究極のＸｉｎ１タイプ。地元に数個入ったのだが、数日で完売していた。ただ、システム的に動作不安定な所があるので、すぐに飛び付かない方が良いかも知れない。８ｉｎ１には、単品でも製品化されていない「蝶々、カニ、魚」が登場。
８匹同時に育てる事は出来なく、生物の枝分かれも少ないので、今後のバージョンに期待したいところだ。　《ＲＹＵ－Ｊ》

番外編（類似品）

《相場：９８０円～》
たまごウォッチ

こいつはもうデタラメ。だってたまごっちじゃないもん。完全に時計。たまごっちと同じ形したただの時計だ。類似品もここまでくるとあきれるよね。　《鶴見和昭》

《相場：１９８０円～９８００円》
デジタルモンスター

最近話題のアイテム。本格的な発売は夏休みとの事で、現在はかなり品薄。その為か、いきなりプレミア価格が付いている。標準的な相場は定価の倍と考えて良いだろう。
システムは「たまごっち」の流れを組みつつ、「ポケモン」の要素を取り入れている。自分で育てたキャラを友人と対戦させられる事が最大の魅力だろう。上手く波に乗る事が出来るか気になる所だ。今後の展開が気になるアイテムだ。　《ＲＹＵ－Ｊ》

偽たまごっちを秋葉原で買おう!!

文・鶴見和昭（ぽじてぃぶ）

偽たまごっちは、秋葉原で入手できる！ 某テレビ番組で取材され、バンダイから摘発もあったので、今は店頭には出ていないが、土・日・祝日の秋葉原には露店等で売られている。筆者がチェックした日には、３つの露店と４つの店舗で売られていた。この７店舗中１店舗は一般人には売らないらしいので、だれでも買える比較的入手がカンタンな６店舗を紹介しよう。この４店舗もこの本が出たころには、もう売っていないかもしれませんが…。一応、お店の人が言うには完全なコピー製品ではなく類似品だから買う方には何の問題もないそうですが、どうなんでしょうかねえ？ でもマニアは買うなら、今！ですよ。

(株)ミヤザキ

末広町駅すぐそばのお店。店頭には出ていないけど、店の人に聞けば出してくれる。普通のキーチェインゲームも￥３８０と安い。

《この店で買える偽たまごっち》

ぎゃおっＰ！(恐竜)　２８００円
ねこっちゃ(猫)　２２００円
うーぴー(犬)　２５００円

末広町駅そばの露店

怪しい台湾人のオバサンと若い女性の２人がいる。たまに社長というオジサンが来る。その人と交渉すれば多少値引きできるカモ。しかし、相場が決まっているので普段、ほとんど値引きはない。でも、この店舗だけ買える種類は非常に多いので、要チェックです！

《この店で買える偽たまごっち》

ガーヒッピー(鳥)　６０００円
ねこっちゃ(猫)　各色 ２５００円
ぎゃおっＰ！(恐竜)　各色 ２５００円
らくらくダイノくん(恐竜)　２５００円
かるがもＬＡＮＤ(かるがも)　２５００円
ペンギンウォッチ(ペンギン)　２５００円
ペンピー(ペンギン)　２５００円
ガソバレ犬だくん(犬)　２５００円

秋葉原露店

ＦＣパチソフトでおなじみ！あの！僕らの人気の兄さんの店でも入手可能だ！あそこは何でも手に入るんだねえ…。スゴイ。いつものように値引きは可能です。

《この店で買える偽たまごっち》

らくらくダイノくん(恐竜)　２５００円
本物たまごっち　６０００円

ストレート

ここでは、オリジナル？のペンギンウォッチ（鳥）が入手可能！スマひよやガーヒッピーとは違い、ペンギンに成長する。らしい。

《この店で買える偽たまごっち》

ペンギンウォッチ(鳥)　２９８０円
わん太っち(犬)　２９８０円

マルマン

トウナイトで、たまご野郎パート２とか勝手に名前を付けて『ガーヒッピー』を売っていたうわさのお店。現在はたまご野郎パート４として『ちっくだっく』が売られている。なんだかねえ。

《この店で買える偽たまごっち》

申子の寵物(恐竜)　４０００円
らくらくダイノくん(恐竜)　４０００円
ちっくだっく(あひる)　４０００円
ペットエッグチキン　４０００円

古川電気

メッセ本店のとなりにあるマニアックなお店。偽たまごっちをついに置き出した。種類がなかなか豊富で穴場かも知れない。

《この店で買える偽たまごっち》

ガンバレ犬たくん(犬)　２４００円
ガンバレ竜たくん(恐竜)　２４００円
ギャオッピー２(恐竜)　２５００円
ディノベビー(恐竜)　３６００円
ディノペット(恐竜)　３０００円

★ 英語版 たまごっち ★

by：chum（デジペット愛好会）

英語版たまごっちはこんな感じ！

その後の調べで、香港版と、ＵＳＡ版はパッケージとキーチェーンが違うだけで、中身は同じらしいことが分かってきた。そこで、英語版として、両方まとめてその内容を見ていくことにする。

メニューは全て英語だ

当然だが、英語版だから、メニューは全て英語だ。ごはんは Meal、おかしは Snack。しつけは Discipline、おなかは Hungry、ごきげんは Happy てな具合である。年齢は yr と表示。体重は oz だ。１オンスは約３１グラムなので、あちらのたまごっちはかなりの重量級ということになる。もちろん説明書も英語だぞ。
ごはんではなく Meal なので、画面表示も山盛り茶碗から食パンに変わっている。でもおかしはアメのままだ。また、たまごっちが死んだときのも違う。

おやじっち以外はキャラに変更なし？

おやじっちのあのキャラクターだけは外人には理解できないと思ったおやじっちだけは外人風にアレンジされている。そうそう、キャラクターといえるかどうかわからないが、最初のたまごが国内版を反転させたような模様になっている。色は全６色だ。本体の色は白地に青の縁取り、緑地に黄色の縁取り、黄色地にオレンジの縁取り、紫地にピンクの縁取り、ピンク地に黄色の縁取り、クリアブルーの６色だ。国内版のような文字やイラストは一切無い。白地のものとクリアブルー（クリアブルーは一時は限定品とされていた）が人気らしい。

日本版のおやじっち	英語版おやじっち

外見で国内版と少し違うのは、タマゴの割れ目の縁取り部分のモールドがあまい（浅い）こと、電池蓋のネジの位置が少し上にずれていること、
そのネジ穴の周りが盛り上がっていることくらい。ただ、なんとなくではあるが、英語版は少々安っぽいというかにせものっぽいというかやや大味な印象だ。プラスチックの質感が違う気もする。

香港版とＵＳＡ版の違い

香港版はパッケージが日本のものと同じだが、ＵＳＡ版は箱型のパッケージ。キーチェーンが国内版と同じ（ただ少しごわごわしてる）香港版に対してＵＳＡ版はチェーンにリングがついたタイプ。説明書は同一だ。

国内販売も？

なんでも、国内需要を満たすため、７月にも日本でこの英語版が（おそらく香港版と同じ形態で）販売されるらしい。

世界中で発見!!
たまごっち!!

★ヨーロッパ

類似品、ヨーロッパにも出回る

たまごっちの類似品がヨーロッパにもお目見えした。ヨーロッパの若者にも大人気となっている。

★香港

緊急速報 バンダイ香港 出荷停止要請、法的争いも辞さず。

バンダイ香港は、各類似品エージェントに対し、出荷停止要請書を送付。これを受け、類似品の相当数が、輸出できずにいる。ある総輸入もとでは、弁護士と協議の上、対応していくという。

急きょ、香港で英語版発売!!

たまごっちの類似品が、香港の露店に３月頃から、並びはじめ、日本のブームもあり、香港の若者にも爆発的大人気となった。このため類似品が最初に市場を席巻してしまうとコピーとして法的に争えなくなるため、急きょ、バンダイは、米国市場分を香港市場へ振り分けた。急な決定のため、これが、ヨーロッパ、アメリカ発売を飛び越しての初の海外販売となった。早くも、たまごっち英語版を手にした旅行者もいるので、みなさん香港へ行ったときは当ホームページの分も買ってきてね！！

海外版おやじっちあらわる！！

Ｂｙ：たかの しげこ

いよいよ香港でもたまごっちの海外バージョンが発売されました。香港でもたまごっちは大人気!! ３時間ならんだすえＧＥＴしたたまっごち(他の店では徹夜組もでたそうな)。是非、ご覧あれ！
これががいじんっちだ！！
海外バージョンのおやじっちの正体

★アメリカ

USたまごっち（アメリカ版）

いよいよアメリカでも発売されますね。５月にニューヨークの有名玩具店『F.A.O.SCHWARZ』を筆頭に全米で販売されるという話です。価格はUS$20.00の予定です。ちなみにもう４０ドルまであがってるそうですが…。
香港でも各日系デパートで、数千個が、わずか３０分で完売したそうです。こうなると世界的大ヒット！になりますね。

たまごっちUSAバージョン

ｂｙ：ｙａｍｍａｒ（デジペット愛好会）

たまごっちＵＳＡバージョンも、香港バージョンに引き続きＧＥＴしました。５月１日から(実際は４月中頃から？)アメリカで発売となった北米版たまごっちです。
パッケージが箱型になり、ちょっと高級感アップ？ また、キーチェーン部もボールチェーンではなくごっつい鎖付きのキーリングとなっている。
本体は初代たまごっちをベースにした英語版。バンダイ USA のホームページを見る限り、おやじっち以外のキャラには変更が無いようだ。おやじっちはアメリカナイズされてるみたいだし、宗教観の違い(？)から、たまごっちが死んでも幽霊にならず、十字架も出ないらしい。

★タイ／香港

９７年５月現在でのタイ／香港等での相場

ｂｙ：鶴見和昭

４月くらいまで本物１００００円、偽物４０００円くらいだった香港をはじめとするアジアの相場も最近はアメリカ版の大量輸入、偽物の大量生産、すごい量が流出されたので一気に値下がりした模様。本物は大体どの国も４０００円前後、偽物は２０００円前後っていうのが相場らしい。アジアのＩＳＥＴＡＮやＳＯＧＯ・ＴＯＫＹＵ等、有名デパートで大体入手できるようだ。またサパーレック・ゴールデン・アンパンパーク等の電脳スポットでも入手できる模様。日本も値下がりするといいね。

★アジア各地

アジア版たまごっち発売へ!!

アジア版たまごっち今夏以降、発売されることとなった。開発を急ピッチで進めているらしい。アジア版楽しみですね!! たまごっち３種類のなかでも特に天使のたまごっちは大人気。

★日本(？)

たまごっちを簡単に手に入れる秘訣!!

Ｂｙ：おはよう

まず、ペット屋に行きネコを１匹買って来ます。そのネコに『タマ』と言う名前を付けましょう。それから部屋の奥にネコをおきエサを用意します。そして、こういいましょう。エサだよ。おいで…。タマこっち…。ほらほら!!　たまこっち…。たまごっち…。するとネコは、喜んで貴方の手元に飛び込んで来るでしょう!! これで、たまごっちを手に入れたのです。タマはウンコもするし遊んでもらいたくてしょうがありません。ただ、このリアルな たまごっち は飽きたからと言って捨ててはいけません。そのような方は、この秘訣の使用を堅く禁じます。(^_^)v

---

たまごっちの裏側

UNDER GROUND TAMAGOCCHI

たまごっちオークション

Ｂｙ：鶴見和昭

最近になっても『たまごっち』は入手困難。欲しい人もあとをたたず、インターネット裏ホームページではオークションまでしている始末。希少品の金・銀たまごっちなんて未使用品ならナント！６万円前後で取引されている。どんな人が買っているんでしょうねえ？オークションをやっている主催者側の話によるとプレミアのファミコンソフトとかを買う人とは全然客層が違うとの事。まあ、そうかもしれませんね。だって、僕の周りにはプレミアモノのゲームソフトを何万円も出して買ってる人はいるけど、たまごっちを高い金だしてまで欲しい！っていう人は１人もいませんからねえ。まあ、現行品だからかもしれませんが。

元祖偽たまごっち!?

Ｂｙ：鶴見和昭

当然の様に「たまごっち」ブームに便乗する形で偽モノが登場。名前は『たまご野郎』や『たまごって』等で、これらはマッハで摘発を喰らい、予約者以外はほとんど買えなかったようだ。生産元は不明だが、中国の工場で生産していたらしい。販売店は、池袋や原宿などの露店や秋葉原の某店舗で純正品の倍以上の値段で売っていたのが最初のようだ。最近ではその偽物のデータを書き換えて、コピーのコピーまでもが登場。しかし、何度摘発されてしまった。モノによっては、本物よりも入手困難なブツもある。

携帯デジタルペットの特許は、誰の物？？

深まる疑問、困惑な当事者、喜ぶ類似品業者

バンダイのたまごっちに関し、カシオ計算機が、キャラクターペットを育てるゲーム機の特許をたまごっちの発売以前に申請していたことが、判明。バンダイが類似品販売業者を相手取り、販売差し止め仮処分申請してカシオが特許を持つとなると、これが無効になる。類似品業者のなかには、カシオと話し合いをしているらしい。カシオは１９９５年9

月に、ペット飼育ゲームの機能を備えた電子手帳「カラーピッキートーク」を発売し、特許申請した。これは、電子手帳の中でキャラクターの犬を育て成長するとお見合いして子供が生まれ、それまでの犬と入れ替えて育てることもできるというパターンが繰り返される内容。また、ペット飼育ゲームに関しては、他のソフト会社がパソコンの中で金魚を育てるソフトをカラーピッキートークより先に発売している。
いったいどこが、特許を持つのか、バンダイ、カシオ、ソフト会社は現在、弁護士と調査・検討中。

たまごっちの裏技

うんちをしたまま寝せないようにする

By：Sato

時計画面にして時間を１２時間進めてＳＥＴする。するとたまごっちが起き出す。
うんちを流したらさらに１２時間進めてＳＥＴする。これでたまごっちを『たまごっち星』に返さなくってもＯＫです。ただし１歳年をとってしまいます。
更に！この裏技を何度も使うと５０歳・６０歳になっても死にません。

ペンピィの裏わざ

成長速度６０倍！

By：youhei（デジペット愛好会）

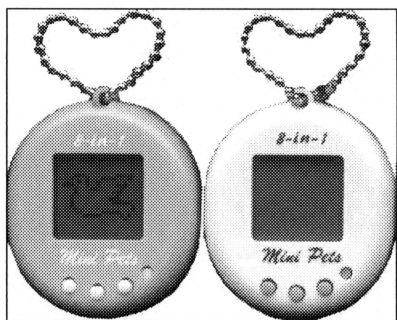
まず、時計画面にして下さい。そしてＣボタンを押しながらＢボタンを押し続けて下さい。どのボタンがＢで、どれがＣかは自分で考えること(すぐわかるよね)。するとピョ、ピョーと音がして画面が変に！次の瞬間、あなたは一秒間に一分進む時計を見つめていることになるのです。同じ操作をもう一度すれば元に戻ります。
これをやると時計がどんどん狂いますのでご注意(当たり前)。そして、この状態での世話は相当大変であることをあなたにお伝えしておかねばなりますまい。それじゃ。

☆ついに登場！偽たまごっち8ｉｎ1！！☆

文・鶴見 和昭 （情報協力・ゆうき）

いやー。ついに出ちゃいましたねー。偽たまXin1。いつかは出てくるだろうナー、って思っていましたけどね。当方で確認した、現在出回っていると思われるの偽たまｉｎ1は、この8in1とデジタルペット4in1の2種類。4in1の方はタイや中国で最近発売したばかりなのでまだ日本にはあまり見かけないブツですが、先日アメ横、秋葉原近辺で少しだけ入ってきたようです。(速攻で売り切れ)
価格は５０００円前後とちょい高めだが質は良い。収録ゲームは、恐竜2種類、鳥、犬。なんと4匹いっぺんに育てられるようだ。凄い！！4in1はボタン式の切り替えで各キャラクターの様子が見れる。見かけたら速攻でＧＥＴしよう！！

まあ、そのうちキーチェインやファミコンみたいにダブりだらけの偽たま 999in1とか出回ってくるんだろうね。(爆)

一方、結構見かけるインチキｉｎ1がコレ。「8ｉｎ1ミニペットゲーム」。こちらは熊本や静岡等、東京方面以外でも出回っているようだ。相場は１９８０円〜２７００円と売っている所によって相場は違うが4ｉｎ1と比べてかなり安い。しかも全てオリジナルだ。ただ、こちらはキャラクターは違くてもエサを食べるときや遊ぶときの動くキャラクターは全て変な丸い顔（ねこっちゃ系）が動くだけ。成長する際の枝別れも全くといっていいほど無い。

「8ｉｎ1ミニペットゲーム」は4ｉｎ1と違いいっぺんに育てることはできないが、キャラクターが全てオリジナル。ドット絵はお世辞にもかわいいとは言えないが変なので一度は見てもらいたい。キャラクターはメニュー方式で育てたいキャラクターをはじめに選択する。
収録キャラクターは
ハト、恐竜、猫、チョウチョ、カニ、魚、犬、鶏の8種。なんか、見たことないのばっかりですよね。それにしてもなんだよチョウチョって....。
こちらはインターネットでも注文できます。価格は税込み１９８０円とゲロ安です！詳しくは
http://www.coara.or.jp/~gcoo/shop/81.html にアクセスしてみよう！

コラコラ コラム①

『情報操作』

By：RYU－J

最初は裏モノ好きが集まって情報交換をしていただけのＰＯＳＩＴＩＶＥも、次第にメンバーが増え、気付けば随分と大きなサークルになったものだ。
会報も、オフセット化になってから２年近くが経とうとしている。発行部数も順調に増え、３号に至っては１５００部の大台に達した。ページも毎号２００ページ近く、内容も情報誌として申し分ないと思う。現在では、裏系ゲームマニアなら知らない者はいない程の会報になったように思い、編集を手伝う身の僕としても大変嬉しく思う。
ただ、それだけ大きな存在となった訳だから、情報を提供する側としてもそれなりの責任を持たなければいけなくなった。もちろん、今までもある程度の責任を感じながらやって来たのだが、今回からは更に『再確認』と言う事が必要になると思う。

ＰＯＳＩＴＩＶＥ第３号は、このテキストを書いている時点で１３００部は売れている。単純に１３００人が読んでいる事になる計算だ。だから、本誌に事実と違う事が載っていたとすると、１３００人もの人が勘違いをしてしまう。悪く言えば『情報操作』も決して不可能ではないのだ。

ゲーム界でも情報操作は頻繁に行われているらしい。
任天堂と池上通商が共同開発した『ドンキーコング』が、知らない間に任天堂初のオリジナルとなってしまっているし、当初『たまごっち』の企画者だったらしき女子社員は消え、かなり前から企画を温めていたと言う開発者が表れた。ユーザーとしては、どの話を信じて良いのか分からなくなる。
もちろん、ＰＯＳＩＴＩＶＥではそんな混乱を起こしてはいけないと思っている。
しかし、同人誌なので、メンバーの投稿に頼らざるを得ず、その情報を信じる他ない。

今回は、何故そんな事を？ と思った方も多いのではないだろうか。実は、ＰＯＳＩＴＩＶＥ第３号でちょっとした勘違いが生じ、珍しくクレームが何通か届いたからだ。問題の記事は、香港の話にあった。あの記事によると、「今の香港は面白くない」と言う印象を受けたと思う。少し気になる点もあったのだが、場所が場所、モノがモノだけに容易に確認する事も出来ないし、そんな話を以前聞いた事もあったので、僕もそう思ってしまった。あれだけ裏モノが繁栄していた香港も、返還を目前におとなしい街になってしまったか…と内心ガックリ来ていた程だ。
そんな折、内海行正さんが香港に行かれるとの事だったので、さしでがましいとは思ったが、各電脳街の地図を送り、僕が行った時と現状を比較してもらう事にした。結果は今号に載っている内海行正さんの記事を読んでもらいたい。ＰＯＳＩＴＩＶＥ第３号の頃とはだいぶ違う雰囲気だったと思う。ただ、大きな摘発の前後は裏モノは何も無いし、観光客には売ってくれない店もある。そんな時期に旅行に出会した方は不運としか言いようがないが、香港はまだ死んでいなかったようだ。ちゃんと昔の面影はあります。
でも、中国返還後はどうか分かりません。無くなりそうな気もしますが、きっと裏では…。

返還後に香港区に行く予定のある方は、一度当編集部まで御連絡下さい。電脳街の詳しい地図と、僕が行った時の様子を……。

PS&SS

ピーコOK改造講座

By YOMO

最近あちこちでプレイステーション（以下ＰＳ）とセガサターン（以下ＳＳ）の改造チップ（以下チップ）の話を聞きますが、ＰＯＳＩＴＩＶＥ読者の皆さんはもうとっくに乗せているという方も居ると思いますが如何でしょうか。まだ乗せていない方は、なるべく急いだ方が良いと思います。なぜって、ＷＩＰＯ（世界知的所有権機関）は、著作権に関する条約に、ソフトウェアのプロテクト解除装置の製造、販売を禁止する事を取り込むらいしのです。そうなると多分、改造チップもターゲットになるかと思うので．．．

さて本題に入る前に、とりあえず改造チップとは何をする物かご存知ではないという方も居るかと思いますので、簡単に説明すると、複製されたＣＤ（プレス版、ＣＤ－Ｒ版）は、オリジナルＣＤのプロテクト部分が再現できないために、起動できません。
しかし、チップをのせる事によりプロテクト部分を再現してくれるので、複製ＣＤでも遊べるというわけですね。

んでもって、誌上初？プレステチップのソースコードを１部公開します。

```
        list    p=16c54
        radix   dec
        include "p16c5x.inc"

        __FUSES _CP_OFF & _WDT_OFF & _XT_OSC    ;Set default config

        cblock  0x08    ;Store variables above control registers

                i       ;Loop counters
                j
                k       ;/
                x       ;Used by delay routine
                y       ;/
                xmit    ;Transmit data holding register
                index   ;Index register for table lookups
        endc

        org     0x00            ;Start of code space
;
;  Support routines
;
;  dly50  -- entry for 50ms delay
;  dly_ms -- entry with number of ms in w (1 to 255)
```

```
;
dly50   movlw   50              ;Enter here for a 50ms delay
dly_ms  movwf   x               ;/

dy_0    movlw   249             ;1ms loop count
        movwf   y               ;/

dy_1    nop                     ;Delay loop
        decfsz  y,F
        goto    dy_1

        decfsz  x,F
        goto    dy_0

        retlw   3               ;w=3 default for sendln
;
;  sendln -- send 4-byte line(s) with a 72ms marker at head of line.
;  Enter with number of lines in w.
;
sendln  movwf   i               ;Do this many lines

sl_0    movlw   72              ;Delay 72ms
        call    dly_ms

        movlw   4               ;Do 4-byte line
        movwf   j               ;/

sl_1    movf    index,W         ;Restore index
        call    lines           ;Get a data byte..
        movwf   xmit            ;.. into xmit buffer
        comf    xmit,F          ;Invert for sending
;
```

〜〜〜

省　略

〜〜〜

```
;
;  Step 4 -- clock out all three datagrams on rb.1 ad infinitum.
;
step4   clrf    index           ;Do first line
        call    sendln
        goto    step4
;
;  Reset vector.  (16C5x only!)
;
        org     0x01FF
        goto    start
;
; That's all, folks!
;
        end
```

このリストは、ＰＩＣ１６Ｃ５４（１８Ｐｉｎ）用ですが、ＰＩＣ１２Ｃ５０８（８Ｐｉｎ）、ＰＩＣ１６Ｃ８４（１８Ｐｉｎ）、Ｚ８ Ｍｏｄ Ｃｈｉｐ用などなど、存在します。あとライターがあれば、チップ製造が可能ですね。

では、複製ＣＤをどうやって手に入れるかですが、タイなどに買いに行くか、ＣＤ－Ｒを使って自分で焼くかどちらかになります。現状では、ＣＤ－Ｒを使って焼いている人が多いと思います。よく秋葉原でＣＤ－Ｒメディアを大量に買っている人がいるので、多分そういう人たちの一部の人がそうだと思われます。

これからＣＤ－Ｒドライブを買うという方は、最近のドライブは、Ｄｉｓｋ ａｔ ｏｎｃｅが出来ない物もありますので注意してください。ピーコするにあたって必要なソフトは、市販ソフトは、Ｅａｓｙ－ＣＤ Ｐｒｏ、ＧＥＡＲ、シエアウエアは、ＤＡＯ、ＳＮＡＰＳＨＯＴを使えば出来ます。ただ上記のソフトだけでは、ただピーコするだけですので、アメリカやヨーロッパ製のゲームは、国コードのチェックに引っかかるので実行できません。そこで登場したのが、ＰＳＸＣＯＰＹです。正式名称は、Ｓｏｎｙ ＰｌａｔＳｔａｔｉｏｎ Ｄｉｓｋ Ｂａｃｋｕｐ Ｐｒｏｇｒａｍなんですが、やはりチップがないと実行は出来ませんが、国コードの変更が簡単に行えますので、これでアメリカやヨーロッパ製のゲームが遊べます。

各ソフトによるピーコ方法

Ｅａｓｙ－ＣＤ Ｐｒｏ編

①ＣＤのイメージを作る。
ＣＤの情報とツールを実行します。ＣＤのトラック、モードを表示します。ＣＤ－ＲＯＭ ＸＡ（モード２ ｍｘ）全てのトラックを選択して、［トラックの読込み（Ｅ）］を実行して下さい。ファイルプレフィックス：は、Ｅ：￥ＰＳＸとでもして下さい。
［読込み（Ｒ）］を実行して下さい。
　Ｅ：￥ＰＳＸ０１．ＩＳＯ
　Ｅ：￥ＰＳＸ０２．ＷＡＶ
というような、ファイルプレフィックスにトラックナンバーと拡張子が付加された名前でハードディスクに保存されます。

②イメージをＣＤに焼く。
新規作成を実行します。
ＣＤの種類は、ミックスモードＣＤを選択し、ハードディスク上の実ＩＳＯイメージからデータトラックを書込むをチェックします。オーディオトラックに先ほど作ったオーディオイメージ、Ｅ：￥ＰＳＸ０２．ＷＡＶなどのファイルを全てドロップして下さい。
イメージファイルには、Ｅ：￥ＰＳＸ０１．ＩＳＯを指定します。一般設定のディスクアットワンスのチェックボックスをチェックして書込みを実行します。

以上でピーコ終了です。

GEAR編

①CDのイメージを作る。
CD Type & SettingsをCue Sheetにして、[Project]のCreate／Edit＞Cue Sheetを実行します。
[View the CD－R drive]を実行して、表示したファイルを全て選択して、[My Cue Sheet]にドロップして下さい。
イメージを取り込み終わったら、DISCTRAX．001のTrack typeをAudioからCD－ROM XAに変更します。
[File]＞[Save&Close]を実行。

②イメージをCDに焼く。
[Settings]を開き、Recording Methodを[Disk at once]に設定。
[Write]を実行。

以上でピーコ終了です。

DAO、SNAPSHOT編

①DAOは、シェアウェアですので、レジストしてください。
DAO ／UNLOCK で名前と会社、Unlock Codeを聞いてくるので記入してあげましょう。

②CDのイメージを作る。
SNAPSHOT CD.CUE CD.RAW /ID=0:2:0 /SUBCODE=AUTO
CDのプログラム部分と、オーディオ部分をハードディスクにイメージとして保存します。

③イメージをCDに焼く。
DAO CD.CUE /ID=0:2:0

以上でピーコ終了です。

PSXCOPY編

①CDのイメージを作る。
PSXCOPY PSX.RAW PSX.WAV PSX.CUE /ID=0:2:0 /JAPAN
SNAPSHOTと同様にハードディスクにイメージとして保存しますが最後のスイッチがポイントです。/JAPANを付けると国コードを日本に書き換えてくれます。つまりUSA版のゲームが実行できます。ほかに、/EUROPE、/USAのスイッチがあります。
国コードをチェックしていない1000番なら関係ないけどね。

②イメージをCDに焼く。
DAO PSX.CUE /ID=0:2:0

以上でピーコ終了です。

とりあえず３種類で焼いてみても問題無いですね。あとは、使い勝手でしょうか。
ここでは、どれが良いとか批評しません。個人の好みですもんね。
ただ、ＵＳ版のＮＡＭＣＯミュージアム ＮＯ２が１タイトル多いからＵＳ版がほしい場合には、ＰＳＸＣＯＰＹを使ってください。

さて、せっかくＣＤピーコも無事出来たにチップが無ければ話になりません。次は、チップについてチョト触れておきます。まずチップを手に入れなければ、話になりません。現在は、パソ通やインターネットでその手のネタがいろいろ載っていますが、直接ほしい方は、秋葉の裏道りガレージＳｈｏｐやその付近で売ってたりします。
チップの動作確認は行っていますが、それ以外の保証等は、一切受け付けないみたいですので、半田付けに自信の無い方は、どなたかにやってもらった方が、良いと思います。
ＰＳ用は、型番によって接続方法が変わってきますので、購入前にかならず型番を確認しておいてください。それと必ず、配線図をもらっておきましょう。
ＳＳ用は、黒サターンと、白サターンがありますので接続についてよく聞きましょう。

以下にプレステのモデル一覧を参考までに載せておきます。プレステには、国コードとコピープロテクトの２種類存在します。チップによる改造で対処出来るのは、コピープロテクトのみです。ＣＯＤＥ ＣＨＥＣＫの欄が国コードをチェックしているか否かを示しています。国コードをチェックしていないのは、どの国も初期型だけですね。
ＳＣＨＰ－２０００は、開発用ですので、直接ＣＤ－Ｒが読めるようになっています。

モデル	COUNTRY	CODE CHECK	CD PROTECTION	SWAP TRICK
SCHP-1000[initial batch]	Japan	no	yes	yes
SCHP-1000[second batch]	Japan	yes	yes	yes
SCHP-3000[initial batch]	Japan	no	yes	yes
SCHP-3000[second batch]	Japan	yes	yes	yes, double
SCHP-3500[Faitting BOX]	Japan	yes	yes	yes, double
SCHP-2000[development batch]	N/A	no	no	N/A
SCHP-1001[initial batch]	America	no	yes	yes
SCHP-1001[S/N 592xxx or higher]	America	yes	yes	yes, double
SCHP-1002[initial batch]	Europe	no	yes	yes
SCHP-1002[second batch]	Europe	yes	yes	yes, double
SCHP-5000	Japan	yes	yes	?

==

プレステチップ接続方法

プレステチップは、何種類も存在しますので、ここでは、接続における注意点を紹介します。まず、裏ブタのネジを外します。その時は、必ず電源ケーブルを抜いておく事。
いくらパワースイッチをオフしていても、スイッチの所までは、電気が来ています。しかもＡＣ１００Ｖ、どこか触れば感電するし、ネジでも落としてうまい具合にショートしたら、電源部が壊れます。
無事に上ブタ開けたら、ＣＤのピックアップを外します。このピックアップ部分は、静電気に弱いので、静電気を逃がしてからケーブルを慎重に外して下さい。フィルムのコネクタは、少し持ち上げるとケーブルがすぐに外れる様になっていますので、くれぐれも強引に引っこ抜かないように。ケーブルを外したら、真上に持ち上げれば、外れますので、大切に管理しておいて下さい。くれぐれも、ビニールなどの静電気の起きやすい物の上に置かない事。回りのネジを全て外してジョイスティクコネクタ部分を外します。ここもフィルムになってますので注意して下さい。シールドも外せば、やっと基板が姿を現すでしょう。あとは、配線図にしたがって結線をすればＯＫです。
チップによっては、基板のパターンカットを行う物もありますので、もしもそのようなチップを買ってしまった人は、慎重に行って下さい。最近壊れたプレステを売りに来る人がいるみたいで、基板を見るとパターンカットをした痕がよくあるみたいです。他のパターンも切らないように注意して下さい。

さて、無事取り付け終わったら、チップの周りを絶縁して、固定して下さい。熟れた人なら１０分ぐらいで出来る程度ですが、初めてやる場合は、時間をかけて確実に行って下さい。組み立ておわったら、まずオリジナルのＣＤを入れて実行してみてください。
うまく動作しましたか？ もしＣＤプレーヤーが立ち上がったら慌てずにリセットボタンを押してみてください。何回かリセットしても起動しない場合は、恐らく接続ミスですので、もう一度やり直して下さい。
無事にオリジナルＣＤで起動出来たら、早速ピーコＣＤで起動してみましょう。バッチリ動きましたね。

サターンチップ接続方法

お次は、サターンです。サターンは、プレステとは違い、１つのモジュールで構成されています。フタを開けると、本体部の基板とドライブ部を結んでいるフラットケーブルが見えます。フラットケーブルを抜いて、サターンキーに挿して、サターンキーに付属されているケーブルを本体側にさします。これで終わりです。
ただ黒サターンと白サターンでは、ＣＤ部分が変わっておりフラットケーブルが２０Ｐｉｎ（黒サターン）と２１Ｐｉｎ（白サターン）の２種類ありさらに、＋５Ｖ電源の位置も異なっています。テスターを使って電圧を調べてから付けて下さい。
黒サターンと白サターンのサターンキーの向きが上下逆になりますので注意して下さい。
オリジナルのＣＤを入れて実行してみてください。起動時間が、改造前より早くなったのがわかりますか？ これは、ＣＤの外周にプロテクト情報が書いているためにわざわざヘッドを内周側から外周に移動してプロテクトチェックを行い、内周に戻る動作をサターンキーが変わりにプロテクトのチェックコードを返すのでヘッドが移動しなくていい分だけ起動が早くなるという事です。

簡単に説明しましましたが、如何でしたか。これでやっと同人ソフトが遊べる環境になりましたね。最近は、プレステ用のファミコンエミュレータ、ＭＳＸエミュレータなど出てますのでエミュレータＣＤなんて作ってみては如何でしょうか。

POSITIVE COLUMN

愛って何だろう……。

Written by　ガスト関

愛を語るほど俺様も偉くはない。と偉そうですね。

まっそんなことは置いておくとして、最近は事務所ができてラブラブ(*1)っすよ。
「気持ち悪い」って？ いいではないか近こうよれ、苦しゅうない。

ＩＳＤＮも引いて、超速いッスよ。３００ボーなんかで通信していた時代を振り返ると、もうポケコンなんかでインターネットできないよね。
「しねーよ」
そうですよね。しないよね。はいはい。

当時を思い出すと、ポケコンで通信している人もいたし、しかも通信ソフトは自作だもんね。クールっすよね。
ポケコンで通信している人がチャットするときに必ず言ってきたのが「もう少しゆっくり打ってくれませんか？」この一言が、一行しか見られないマイコン時代を必死に生き抜いた努力と感動が見えますよね。結構ポケコンユーザーは、一行に自分の気持ちを込めたりして、ときめいて(*1)いましたからね。

しかし、なぜラブのコラムでこんなの事がかいてあるのか疑問に思った人に「ガスト関って、相変わらずめちゃくちゃだな」と考えたりした人は、俺のことをちっともわかってないね。どうしてそんな風に育ってしまったのか、両親に会わせてほしいよ本当に(*2)。
今回だけは勘弁してあげるけど(*3)。

ポケコンユーザーの「もう少しゆっくり打ってくれませんか？」の一言に、待ってあげたものなんです。
よく考えるとこれって愛ですよね？(*4)

最近は、通信スピードを競ったり、ＣＰＵのクロック数を競ったり、メモリーを何メガ搭載しているとか、なんか世知辛い世の中になってきたような気がします。

そんなに速くなればいいものなのかっ!?そりゃ速ければ速いほどいいんだけど。でもさ、早さよりテクニックだからねっ(*5)、これだけ普及しているパソコンだけど、パソコンがどんな風に計算しているのか、どんな感じでインターネットにつながっているかを、少しでもいいから理解してほしいななんて、思ったりしています。

おお、なんかテンションが落ちてきたな。どうすりゃいいんだ。乙女の切実な願いだと思って聞き流してくれ。全然わかんないって？ そりゃそーだ。

(*1) この単語はガスト関禁止用語なので、以後覚えておくように。
(*2) ちょいと怒る振りをして、様子をうかがっている。
(*3) まずいと思って話をごまかしている。
(*4) 相変わらず強引だが、どう思う？
(*5) 軽く下ネタを入れて様子をうかがっている。

電脳最強王国・香港の逆襲

Written BY：内海行正

電脳最強王国の名をタイに奪われてしまった感のある香港。誰に聴いても「タイの方が良いよー」としか返ってこない答えを真に受けていた自分は、香港旅行が決定してからも過度の期待など抱かずに、ただ久しぶりの海外旅行に胸を踊らせていたのみでした。
ピーコCDもあるにはあるが値段も高く（1枚1400円位）扱っている店自体が少ない、と言う予備知識を持っていたので「PSとSSのMODチップと、ピーコCDの7～8枚も買って来れりゃ良いかな？」位にしか思わず所持金もたいして持たずに、気軽な感じでいざ電脳街へ!!
そこで自分が見たものは（大袈裟）。…何だよ何だよ、バンバンあるじゃん!!　右を向いても左を向いてもピーコCDしか…ねぇじゃん!!　しかも…めちゃめちゃ安いじゃねぇかよ!!　しまった～、借金してでも金、持って来るんだった～。
後悔先に立たず、ピーコCDの山の前で、そして僕は途方に暮れた…。

と言う訳で、これから自分が見てきた香港の情報をレポートしていきたいと思います。時期としては97年4月の後半、レートは1HK$＝約17円でした。

まずはワールドワイドに悪名を轟かす香港コピー産業界の老舗、深水歩は「高登電脳中心（ゴールデンコンピュータセンター）」へ足を延ばしてみます。
第一印象は「こんなモンか、香港」ってところ。ビデオCDとIBM系CDのピーコ品はわんさとあるけど、コンシューマ系のCDはちらほらとしか見当たらず。裏ではピーコCDを販売しているんでしょうが、表向きはオリジナルしか置いてなかったです。FCのin1を置いてある店は2軒だけ。SFCのディスクコピー屋は壊滅。目に付いたのは、PS・SSの改造屋。本体を持って行けば、その場でピーコCDが走るマシンに改造してくれます。また改造済みのPS・SS本体も売っていました。特にPSは、アジア地域用の最新ロットであるビデオCDプレイヤー機能も搭載されていて、かなりお得。お土産にいいかもね。あとは、お決まりのニセたまごっちくらいかな？　1軒だけ本物を置いてある店もあったのですが、ソレは非売品でした。香港でもたまごっちは大人気みたいです。　ちなみにかの有名な尖沙咀の売人の方々も最近じゃ「ニセモノドケイ」に加えて「タマゴッチ　アルヨ」と頻繁に声をかけてきて、ちょっとうざったかったです。

取り合えずゴールデンはこんな感じでしたね。夕闇迫るゴールデンのビルを背に「ココは行く事に意義がある場所だから」と強く自分に言い聞かせ、その場を後に。滞在中ココを訪れる事は二度とありませんでした。

気分を変え、お次は「科技電脳中心」へ。
自分は「地元のガキが集まる店に悪い店はない」と言う持論を持っているのですが、その方程式がバッチリと当てはまる優良店ばかりがありました。どこら辺が優良かと言うと、まずピーコCDが「ウッソ？」って位溢れています、どの店先にも堂々と。値段も明朗会計でゴールデンの様にボラれる心配もなし。種類も中々どうして豊富で、言う事なし。

ＰＳもＳＳも関係なくピーコＣＤは１枚 20 元（元＝ＨＫ＄）。どれを買っても１枚 20 元。５枚なら 90 元だ!!　しかもＰＳとＳＳのタイトルを混ぜて５枚買ってもＯＫ!!　やっぱり 90 元です。ちゃんと価格表が貼ってあるから、ちょっと気の弱い人でも思う存分買い物三昧出来ます。買い方もメチャ簡単。金を払って引き換え券を受け取って云々…なんてぇの全くなし。その場、その場。みんなその場で手渡してくれます。笑っちゃうくらい簡単に買えちゃう。ＣＤケースにカラーコピーされたゲームのインデックスが入ってて、当然の様に中身はカラなんですが、それがぶわぁーッと並んでる訳なんです。そん中から欲しいＣＤをチョイスして、ゲームして遊んでたりする店番の兄ちゃんに渡せばＯＫ。引き出しや床のダンボールん中からＣＤを取り出して渡してくれます。一言たりとも喋る必要なし。実にシステマティックに（笑）なっています。注文すんのマクドナルドより簡単だよ。

その他は旧式のマジコン、ＰＡＲ等を売っている店（単に売れ残りなだけ）、ＳＦＣのディスクコピー屋（ここでしかお目にかかれなかった）、日本のマンガとか明星等のアイドル系のモノを売っている店、ビデオＣＤ屋等がありました。

ちなみに先程の売れ残り商品を抱える店。ここは本業はマジコンの修理、及びＰＳやＳＳの改造屋として営業しているらしく、技術系の商売ヘタそうなオヤジが黙々とハンダを握っていました。改造費用はここが一番安く、ＰＳはチップ込みで 100 元。ＳＳの値段は忘れちゃったけど、まぁ同じくらいでしょ。ＳＳは灰机だろうが白机だろうが、Ｖ型でもＨＩ型でもＯＫなので、サターンユーザーなら本体背負ってでも行くべき。日本でだと白ＳＳ用のチップしか手に入んないし。実際自分も（ＰＳだったけど）持って行ってここで改造してもらいました。ちゃんと動作チェックもしてくれるから何も問題はないですよ。目印はケーシー高峰似のイイ顔オヤジだ!!

その他「黄金中心」や「新高登電脳広場」等と言ったメジャーどころも一応チェック。コンシューマー用のブツは全然なし。自分はＭＡＣユーザーなので、ソレ用のＣＤを探していたのですが、中々発見は出来ませんでした。あまりにも溢れかえるＷＩＮ／ＤＯＳ用ＣＤに辟易し、真面目に探す気も失せてしまいました。本当辛いモンがありますよ、一人で黙々と見てると。どの店の商品も同じモンばっかだし。何やってんだろ、オレ…とか思ったりして。

異国の地で一人、軽い目眩を感じつつ辺りは相も変わらず人いきれ。ハァ、疲れたぁ。テキトーに流して帰ることにしました。

先程も述べたとおり所持金の乏しかった自分は、ＪＡＮＢＯで北京ダックだ、フカヒレだぁ、なんて人達を横目にそそくさとセブンイレブンへ。期待半分で行ってみれば、日本と同じ様に弁当がちゃんと売っていました。しかもレンジまであるし。さすがアジア圏のセブンイレブン。アメリカやイギリスのセブンイレブンじゃ、いいとこサンドイッチ（とかブリトーとか）ぐらいしか売ってませんからね。助かったぁ。

チ～ン、と一発暖めて、ホテルで「星洲炒米」と言うのを喰いました。漢字で書くとアレだけど、ぶっちゃけた話、単なるボソボソの焼きそば。香港くんだりまで来て日本と同様（か、ソレ以下）の食生活なんて…。しかもソレがまたメチャ美味いのが逆に悲しい。窓から見える百万ドルの夜景を眺めながら、気分は一気に黄昏モードに…。

皆さんも機会があったら、ぜひお試しください。マジ、メチャ美味いよ!!　少なくとも滞在中は３食ともコレで乗り切るか、と思えるぐらいにはね。安いし…。

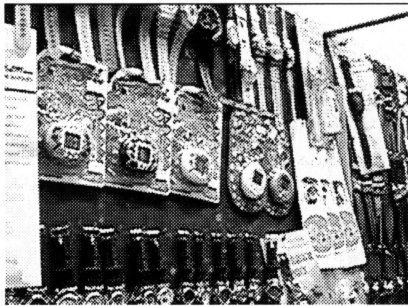
残るメジャー系電脳エリアを制覇すべく、旺角へ。旺角駅から女人街を通り抜け油麻地駅へと向かう様に順に観ていきました。

まずは「旺角電脳中心」。ここは本で読んだり、人から聞いた話のまんまって感じで、ＩＢＭ関係の店がほとんどでした。以前は少数ながらＳＦＣの店もあった様ですが、今では残念ながら淘汰されてしまった様です。代わりにビデオＣＤ屋が顔を効かせてました。

女人街でウワサの露店を発見。うっわー、あるある。ＦＣ、ＳＦＣ、ＧＢ、ＧＧ等のｉｎ１がズラーッと並んでます。ただしＭＤ用のはさすがに無かったですね。他にはＰＳ、ＳＳのピーコＣＤが若干だけど、投売り状態でありました。お決まりのビデオＣＤと何故かは知りませんがエログッズ（男用のバイブ？って言うか、女のアレの形のおもちゃ）もありましたね。もうゲームだけじゃ、やっていけないのか？

値段は安からず高からず、と言ったところで、ｉｎ１コレクターじゃない自分には何とも言えません。有名な「マタ来ル婆」も健在。「また来てね」って日本語を教えといてやりました。ちなみにこのババア、商売上有効なセンテンス以外は英語が全く喋れないみたい。会話が苦労するけど、イイ味出してるキャラだから、機会があったらぜひとも話しかけてみてください。

露店と言えば誰からも聞いた事がないので、おそらく最近になってオープン（笑）したんでしょうが、実は女人街だけでなく男人街にも存在します。こっちの露店では品揃えも悪いし価格も若干高めなのでお勧めは出来ませんが、一応話のタネに覗いてみるのも良いんじゃないでしょうか。女人街では店番がババア、男人街ではオヤジ、と随分わかりやすい構成でなんとなく微笑ましいっスよ。

お次は「好景商場」。な、何だよ、ココ。見た瞬間、脂汗が出る位のインパクト。広いビル内の店々にわんさと溢れるピーコＣＤ。どこを見渡してもピーコＣＤばかりで、まるで広大なアメリカのライ麦畑の様。ぐわ～ッ、豊作じゃ～ッ!!（←？）

しかも「科技電脳中心」の様にひっそり売ってるってんじゃなく、もう堂々とやってますからね。ある店なんかダンボールん中のＣＤを店先に置き、客に直に手に取らせるっていう、まるでワゴンセールの様な男気ある店もありました。もう「科技」なんか、メじゃないっスよ。品揃えから何から…全てにおいてね。

しかし値段は不思議と「科技」と変わらず、ＰＳもＳＳも１枚 20 元。５枚で 90 元。って店が多かったですね。一番安い所で３枚 50 元だったかな？　ここいらが底値か？

構成商品は 70%がコンシューマーＣＤ。と言ってもＰＳとＳＳしか無いですけど。３ＤＯとかＳＦＣのピーコＣＤ等は完全に絶滅したと言っても過言ではないでしょう。残りの 30%はやっぱりビデオＣＤって言うパターンでしたね。ＳＦＣのＣＤなんて滞在中１度しかお目にかかれませんでしたもん。それもプレスじゃなくてＲしか無かったし。　ともあれ、ここまで当たり前の顔してピーコＣＤが売られていると、感覚が鈍ってきちゃいますね。逆に純正が懐かしく思えちゃったりして。何処で売ってんだよ、純正品。俺は純正が欲しいんだ～、ウソだけど。本当つくづく、こんなビルが自分の家の近所にあったのなら、どんなにステキな事なんだ…と思わせるスポットでしたね。

最後に「信和中心」。僅かにあったらしい電脳関係の店も全滅した様で、その分オタク色が強くなったんじゃねぇの？って思わせる位の、濃い店が満載。まさにオタクの聖域。オタクのオタクによるオタクの為のビル。「お宅、オタク？」「そういうお宅もオタク？」って何だかよく分からないですけど、そういう客達で埋め尽くされています。オタク臭がヒドイのも特徴と言えるかな。ウン。

ここの解説は「香港電脳オタクマーケット」を読んでもらった方が早いですね。本当、そのまんま、って感じですから。

笑えたのはビル内にあったガチャガチャ。「ゴールドライタン」のガチャガチャを発見してしまいました。何故に？　今どき…。香港じゃ流行ってるのか？　ちなみに 10 元。　帰り際ビデオＣＤ屋をなに気なく覗いていたら、いきなり店のオヤジに腕を捕まれ外に引っ張られてしまいました。呆気に取られオヤジを見ると彼は「ジャウ、ジャウ!!」と叫んでシャッターをガラガラガッシャーン!!　そうです。皆さんもお気づきの様にガサ入れでした。遂に俺もクーロン大先生と同じ経験をしてしまったか、とビビりながらもハイになっていた自分は証拠写真を撮る為にデジカメをスタンバイ。必死になって撮影したものの慌てふためく周りの客達にジャマされて、何だかよく分かんない写真しか撮れませんでした。うーん、残念。とか余裕コイてるヒマもないので、とっととズラかりました。

※※

いかがでしたでしょうか。

拙いレポートで恐縮ですが、一応自分が観てきた香港の全てを書いたつもりです。

自分はタイに行ったことがないので比較するのはおこがましいのですが、タイにあって香港にないモノと言ったら、おそらくＦＣのｉｎ１（の一部）と勝手に移植ゲームぐらいのモンじゃないかな、と思います。たぶん返還前でヤケになってたんでしょうが、値段も安く、ボラねぇからその分余計に買ってくれ、頼むからよってな雰囲気が蔓延していて、まさに投げ売り状態。国自体がラフォーレ原宿バーゲン最終日のラスト 10 分前「恒例のォ、爆発タ～イム!!」って具合でしたね。でも油断するとやっぱりボラれるけど（笑）。

電脳事情のまとめとしては、ゴールデンは無理してまで行く程の価値はない。ＦＣ等のｉｎ１には期待しない事、ＭＯＤチップ（ＣＯＰＹ　ＣＨＩＰって言えば何処でも通じますよ）やＰＳ・ＳＳのピーコＣＤに関しては大いに期待して良し。ＣＤはコンシューマー、パソコン用問わず買い方はメチャ簡単、ＣＤを探す時ゆっくり見たければ「科技電脳中心」へ、欲しいタイトルが無い時は「好景商場」へ、ココなら恐らく今まで発売された全タイトルのピーコＣＤがある筈です。人が多過ぎて疲れるけれど。あと足を使って探せば掘り出しモンにもそこそこ出会えると。例えば、ＦＣ用のＰＡＲとかレアなマジコンとか…ね。６４マジコンは店頭には出ていないから、見たければ店員に聞こう。あと今回自分は九竜島側の店々しか観て来れませんでしたが、実は香港島側の方にこそ今は穴場のスポットが点在するらしい。と、こんな感じですかねぇ？

よく日本人はボラれると言うけれど、そんな事も無いですよ。お買物のコツはどんな国に行っても唯一つ。それはナメられない事。この一点に尽きますね。日本でだってボラれる奴はボラれるし、ウマイ買い物をする奴は何処行ってもウマイ買い物をするモンです。簡単な商品知識と相場を知っておく事、後は疲れていない事がポイントだと思いますね。

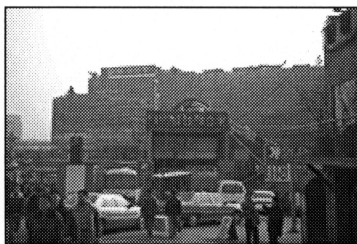
体力が無いと気力を支えられなくて、気力が無いと交渉する気も失せてきますからねぇ。体力を充分温存して、納得いく買い物に備えて下さい。買い物は戦いだ（笑）!!
　こりゃ、あからさまに吹っかけられてんなぁ、と思ったら堂々と
「What a fuckin' price, Man? You tryin' 2 diss me, haa? Moddafukka（何でこんなに高いんだよ、ナメてんのかよ、あぁ？）」とでも言ってやりましょう。経験上その後３割位の確立で相手は笑いながらマケてくれます。マケてくれたらこっちも愛想良くしましょうね。とにかく強気で攻めて行って下さい。ダメなら次の店行きゃ良いだけですし。ＦＵＣＫなんてバンバン使って下さいね。こんなの日常語だから（笑）。でも１度位なら授業料として、あえてボラれてみると言うのもオススメですけどね（笑）。

　香港はアジアの魅力を結集した場所だとよく聞きます。なるほど、ブランド物に群がるバカな姉ちゃんにも、そして自分の様な最低のコピー野郎にも等しく魅力的な国だったと言えると思います。まさにＬＡＮＤ　ＯＦ　ＣＯＰＹ。ステキ過ぎるぜ、香港。
　ただ実感として「コピー産業はナマモノだ」と思いますので、この状況がはたして今でも続いているかどうかは保証の限りではありません。よく「香港はつまんなかった」と言う人の話も聞きましたが、別にそれはそれで嘘でもないと思うんですよね。その人が訪れた時がたまたま、つまんなかっただけで。所詮その地に根を張り生活をしている訳ではないので、どうしても自分達旅行者にとって、日々変わりゆく現場の状況把握と言うのは限度があるんですよね。
　香港の返還式典も滞りなく終了した今（ってコレ書いてる時点ではまだなんですけど）もしかしたらコピー産業は砂を噛む日々が如くの状況になっているやも知れません。若しくは相も変わらずに、せっせとピーコ品を売り続けているかも知れません。
　何れにせよ、愛すべき香港のコピー産業の軌跡の一片でも記しておけたら、と思い筆を取ったまでですので、あまり参考にされるのもどうかと思いますが、返還後もよろしければ、ぜひとも訪れてみて下さい。自分自身も機会があれば、また行こうと思っていますし。今度は返還によってどう変わったのかを観て来たいですしね。

　最後に SPECIAL THANX & RESPECT 2 de MAXIMUM 「香港電脳オタクマーケット」ＢＹ　クーロン黒沢大先生。この本がなければ、初めての街「香港」で迷わずに我が物顔で香港ストラットをキメ込むなんて事は出来ませんでした。本当優秀なガイド本だと思います。たぶん自分の今までの人生の中で、一番熟読した単行本なのではないかと思います。その証拠に購入してから半年も経ってないのに、もうボロボロ（笑）。
　長々とお付き合いありがとうございました。内海行正でした。

韓国・電脳レポート

Written by Kuni-hiro Funada

さて、日本から最も近く、最も安く行ける外国として韓国があります。往復航空券が２万円そこそこで買え、成田空港を離陸してから約２時間で到着、とまるで国内旅行の感覚で海外旅行ができます。最近色々な書籍にて電脳アジア情報が載ってくるのを見て、「俺も一丁行ってみるか」と考えた方もいらっしゃると思います。俺自身もラボ誌、あるいはＰＯＳＩＴＩＶＥなどの記事を見て出発を思い立ち、行ってみました。今回はそういう人達に向けた韓国情報のレポートをお届けします。出発前の事前準備として各種情報誌からの情報収集やハングル文字の読み方を勉強していくことを強くお勧めします。韓国内では本当にハングル文字での表示しかないので、読めないと本当に辛いですよ。（以前にタイに行った時には字が全然読めなくて困ったことがあったので、今回はそうならないように、と必死になって覚えました）

成田空港を離陸してからだいたい２時間ちょっとでソウル・金浦（きんぽ）空港に到着します。今では最新の地下鉄５号線が空港まで乗り入れていて、乗り換えなしでそのまま市内の中心部をブチ抜いて走っていますので、空港から市内までの交通手段に迷うことはないでしょう。また、外国で地下鉄に乗り、乗客のほとんどがソウル市民であるにもかかわらず、ぱっと見（人、車内）が日本と全くと言っていいほど同じ光景なので、外国に来ている感じは全くしないでしょう。違う点といえば、車内広告が全てハングル文字なのと、ときどき迷彩服を着た軍人の若者がどかっと車内に乗り込んでくることがあるので、ビビらないように。（決してガイルのコスプレをしているわけではなく、韓国の２０前後の男子には２～３年間兵役につく徴兵制があるからです）
ちなみに空港の外貨両替所は積極的に利用しましょう。普通、外国では市内に出てから銀行で両替した方がレートが良いだろう、と思ったら、韓国においては空港も市内の銀行もレートはほぼ同じだった。しかも市内の銀行は土曜は半休、日曜は全休なのを考えると、到着したら使う予定の金を全部空港の両替所で替えてしまったとしても大丈夫です。
帰りに未使用ウォンを円に買い戻す時にもほとんど同じ売買レートで買い戻してくれるのでほとんど損はしません。ちなみに９７年３月の時点で、￥１００＝７００ウォンです。
「ウォンの金額を見たら７で割れ」と頭に刻んでおくと計算が楽です。
空港にはツーリストインフォメーションブースがあるので、宿の手配がまだの人はここでしっかりと情報(だけ)を入手しておきましょう。日本語版の市内の無料地図ももらえます。

こうして空港から地下鉄に乗って３０～４０分移動すると、ソウルの中心部に来ます。
今回はソウル市内の繁華街の１つ、鐘路(チョンノ)区、鐘路３街駅で下車しました。空港に乗り入れている５号線の車両は最新のもので、車内に常時電光掲示で停車駅をハングル／英語で表示しています。我々が普段電車の車内で何気なく見かける電光掲示の英語表記は、外国人にとってはとても助かるものだ、ということを再認識します。
今回の俺の旅行はツアーではないので宿は自分で探したのですが、宿代はケチって高いホテルは避け、床暖房(オンドル)を焚いて暖かく、韓国情緒が味わえる旅館（「ヨグァン」と読む）に泊まりました。温泉マークが目印で、あちこちにあるので探すのはそう苦労はしないでしょう。街のど真ん中でも１泊約３０００円前後、と経済的ですが、ハッキリ言って狭いです。１人で寝るだけなら十分な広さでも、二人はちょっと無理でしょう。で、その旅館の１つにチェックインをして部屋でくつろいで落ち着いてから、外食に出ました(大抵の人には機内食の軽食だけでディナーじゃもの足りないでしょう）。しかし、既に夜１１時近くになっていたのでほとんどのレストランは既に閉じてしまっていたので、仕方なく目の前にあった巨大な屋台に入ってうどんらしき物（赤唐辛子満載）をたいらげた。（べらぼうに安かった焼酎をたのんだら、キムチまでごっそりとサービスしてくれた、サンキュー）。その後２４ｈやってるセブンイレブンで翌日の朝食を買ってから宿に帰り、翌日の買い物に備えるのでした。
《夜道の帰路の注意》深夜０時を回ると、道路を横断するための地下道が閉まってしまうので、はるか彼方の信号の横断歩道まで何百メートルも遠回りするハメになってしまいます（車がビュンビュンカッ飛ばす車道を歩道以外の所で横断するのは絶対にやめた方がいいでしょう。すぐに警官に捕まって罰金を払うことになりますので悪しからず）。

で、到着翌日、有名な韓国随一の電気街、竜山（ヨンサン）電子商街に行きました。地下鉄で移動して４号線の新竜山駅に出ました。地下鉄から電気街は国鉄の線路を超えた反対側なので、駅出口から数分歩いて、歩道で線路をくぐって反対側に出ます。すると、目の前には電気街の光景がワッと広がります。で、皆さんお待ちかね、電脳アジアのフツをいっぱいＧＥＴするぞ、と意気込んで入った１件目のゲームショップで見かけたものは･･･（以下、実録体験レポートです）

まぁ、ごく普通のゲームショップの陳列内容だな、と思ったら、店の奥の机にはカバーを外したプレステで何やら動作チェックをしている様子？！もうこれでカンいい人は気付くでしょう。決して故障したプレステがたくさんここに持ち込まれて、修理をしている訳ではありません･･･。
ファミコン用Ｘｉｎ１、ソマリ、サムスピ等お馴染みのものもあったが、やはり今や売り場の中心はプレステ、サターン、６４のようだった。で、おもむろに店員に「プレステの

ソフトを」と聞くと、日本から輸入、販売している日本純正のソフトの陳列ショーケースの中の最新のものを得意げに語っている。「おいおい、俺は日本から来たっつーの、んなもんここで買わなくても日本に帰りゃいくらでも買えるんだから、もっと珍しいもの出せよ」とか思いつつも店員の説明をフンフンと聞いてやった。ちょうどその日に日本で発売のソフトとかも速攻で輸入して売っていた。値段を聞いたら、約１万円也。その他の旧作もだいたい６千円～８千円、ザ・ベストになってるものでもちょっと安いだけ。こりゃ高すぎる、外国人だと思ってナメてボッタクリの吹っかけ値段だなと思ってたら、後でいろんな店を何軒も回って値段を調べても、どうやら本当にこの値段が相場らしい。まぁ、純正品を日本から輸送費かけて運んで、ショップの儲け出そうと思って売ったらこの値段になるんだろうな、と納得した。
で、再び店員に「コピー品はある？」と聞いてみると、ニヤリ、と不敵な笑みを浮かべつつ床に置いてあったダンボールをおもむろに取り出した。中にはＣＤ約５０枚、１５タイトルくらいのプレステ用コピーＣＤが入っていた。どれも一ヶ月くらい前に発売のタイトルだ。「いくら？」と聞くと、何と１３０００ウォン（＝￥１８５０）!! おいおい、いくら純正品が高いからといって、コピー品がそんなにするワケがないだろうが！ まぁ、これが商売人なんだろうな、と思いつつ「また一通り見てきてから戻ってくるよ」（直訳：高いんだよ、バァーカ。こんな高いトコ誰が戻ってくるか!）と言い残して店を後にした。もっと安く手に入るハズ、と思いつつ‥。
ところが、何軒回ってみても純正品ばかりで、プレステ等のコピーＣＤを売っている店はなかった。国鉄竜山駅からの歩道橋を降りた所から左手へ向かう一帯がゲームショップ密集エリアで、何十件と店舗があったのだが、旧世代機（ファミコン、ゲームボーイ、ゲームギア）用Ｘｉｎ１を置く店はあっても（今やこれくらいなら日本でもかなり手軽に入手できるので、別に何も珍しくない）、主流のプレステ、サターン、Ｎ６４のコピー品はやはり売っていない。その中で一件だけごく少量だがコピーＣＤもある、と言ってくれた店があったのだが、店員が店主に連絡を取った後、「部外者には売ってくれない」、ということだった。今後、韓国は他のアジア諸国とは一線を画して「著作権守ります」の国になっていくのだろうか？（Ｘｉｎ１だって立派な違法グッズなのに、何を今更･･･）

この中のあるゲームショップの店主のオヤジに韓国ゲーム事情を色々聞いてみた。純正のサターン・プレステソフトが大体４万～６万ウォン（６千～８千円）というのは韓国人にとって高くないのか？と聞くと、やはりかなり高い買い物らしい。物価を比べると、日本の大学新卒初任給が約１８万円とすると、韓国では約１００万ウォン（１４万円）ということだから、韓国ではゲームソフトが大卒月収の約１／２０、我々日本人にとってはソフト１本約￥９０００という計算になる。コピーでしか到底遊べない、というムチャな価格ではなさそうなので、コピーＯｎｌｙの他のアジア諸国とは事情が違うようだ。
ゲーム機本体については、ちょっと面白い事情があるようだ。ショーケース内に陳列しているゲームＣＤソフトを見ると、そのほとんどが日本で売られてるものを平行輸入してそのまま販売しているものだが、よく見るとサターン用ソフトの一部はＳＥＧＡＳＡＴＵＲ

ＮではなくてＳＡＭＳＵＮＧＳＡＴＵＲＮと印刷してある。サターン本体も日本では見かけない真っ黒サターンでＣＤドアのトップにＳＡＭＳＵＮＧと印刷してある。（米サターンも黒だったっけ）つまりこれは韓国最大の電気メーカー三星（サムソン）電子がセガのＯＥＭを受けて韓国内販売を行っているということで、パチモノではない。このマシンは日本版サターンと１００％コンパチで、日本のソフトがそのまま動くが、アメリカ版ソフトを動かすにはアダプターが必要になる。これが一応韓国内「正規」商品だ。ところが不思議なことにハード、ソフトとも値段は並行輸入品に比べて全然安くなっていない。（ちなみにプレステ、サターン共本体は９７／３月の時点で約３万～４万円）店主のオヤジの言うには、「日本から勝手に輸入して販売しているのは、実はヤバイことで、もし韓国の税関が荷を開けて日本からのゲーム機、ソフトだと分かれば税関に没収されたとしても文句は言えない立場」なんだそうだ。そのリスク代で日本よりハード、ソフト共にかなり高額だ、と説明してくれたのだが、本当に沿うなのだろうか？納得したような、できないような･･･。

近くにパソコン用ハード、ソフトを扱う専門店がたくさん集まったデパートのビルなどもあったが、やはりコピーソフト等は一切扱っていなかった。値段も日本とほぼ同じか多少安い、といったところで、とりたてて珍しいものもなかった。寂しい限りだ･･･。「もしやこの健全な姿は表向きの姿で、アンダーグラウンドなところではコピーバコバコなんじゃないだろうか？」との疑問を持ち、近くにいた「いかにも」な感じの現地人の兄ちゃんをひっつかまえて、「コピー品を扱ってる所に案内してよ」とお願いし、脈がありそうな店を何件か聞いてもらったが、やっぱり全然無い。本当に無いのだろう。現地人でも見つけられないのなら、たかが観光客程度の俺達じゃまず見つけられないだろう、と思ってコピー品探索は諦めた。ハッキリ言います、「韓国ではもう著作権をフッチしたような怪しいブツを我々のような観光客が見つけて入手することはまず無理でしょう」（もちろん運良く偶然見つけたり、とか知人を頼って、ということであれば別でしょうが）

仕方がないので、最初に入ったコピーＣＤを扱っていた店に戻って、値切って買うことにした。コピー品では他に競合がないのは向こうも分かってるため強気で、交渉は難航したものの最終的にはＣＤ１枚あたり８０００ウォン（＝￥１１００）で買うことにした。（コピー品にしちゃかなり高いが、中には金ＣＤ－Ｒも何枚が混じっていたし、日韓親善のために外貨を落としていくのもまぁ悪くはなかろう、と思ってふっかけられてやった）で、その店でついでにメニューがハングル文字のファミコン５０ｉｎ１（ダブリなし）を１８０００ウォン（＝￥２６００）で買った。８ビット機もまだまだ現役で商売になるらしい。

小雨の中随分歩き続けて疲れたので、その日はもう探索する気力がなく、だいぶ日も落ちてきたので宿にしけ込むことにした。電気街を離れるべく歩道で国鉄の線路をくぐったところに、またまた温泉マークが。入るとそこには初老のおばちゃんとばあさんがやってる旅館だった。なんと、婆さんの方は日本語がそこそこ話せて会話が楽なのでそこに泊まることにした。１泊２５０００ウォンのところを２１０００ウォン（￥３０００）にまけてもらった。
部屋でくつろいで、夕方のテレビをつけると、アジアのお約束、日本製アニメの現地語版「銀河鉄道９９９・韓国語吹き替え」をやっていた。全然違和感はなかったが、韓国語なので全然分からなかったが「テツロ」「メテル」とか呼んでるのは分かった。

その後腹が減ったので韓国名物の焼き肉が食いたい、と思い、近所のカルビ屋に入った。もちろん現地人向けの店なので日本語はもちろん英語もほとんど全く通じない。それでもなんとかカルビのコースを注文して、肉以外にも６～７皿いろいろ来たのをたらふく食った。店の人がハサミでチョキチョキと食材を切ってくれるのは圧巻だ。２人前で１２０００ウォンのコースだったのだが、１人分を６０００ウォン（￥８６０）で出してくれた。いい人達だ。
満腹になって元気が出たので街（といっても竜山は元々電気街なのだが）へ繰り出すことにした。買い物途中で見つけた真新しそうなゲーセンに入ると、アルペンレーサーやトーキョーウォーズ（ＤＸ筐体）など新しめの大型体感ものや日本でも発売直後のストⅢなどの最新のマシンがごっそりあって、日本の企業が随分と投資しているんだろうなと思った。プレイ料金は一般の基板モノが２００ウォン、新入荷のは３００ウォン、大型筐体モノが４００ウォン、といったところか。（それぞれ約３０、４０、６０円ということなので、原価回収は到底難しく、日本のメーカーがだいぶ負担してると思われる）
日本と同様に対戦格闘もだいぶ流行っていて、２台を使用しての通信対戦台も浸透している。一通り眺めた後、対戦レベルはどんなものか、と乱入してみたが、決してレベルは低い訳ではないけど、日本の都心部（アキバとか）での異常に高い対戦レベルの中でずっとやってりゃ、相手を手玉に取れるほどで、結果はかなり圧勝だった。相手も少なからず自信があってか、散々に負けても相手は食いついてきて負けるとすぐにまた「置きクレジット」をして「今度こそ倒す」と言わんばかりにこっちを見て威圧し、腕に覚えのある者達が列を成して順番待ちをしてた。これを見て「韓国人は相当負けず嫌いなんだな」ということを実感した。もしこの状況下で自分が日本人だと明かしたりしたら、韓国人はナショナリズムが異様に高いから、全員でフクロにされるんじゃないか、とか余計な心配をしつつ黙ってた。外見は全く韓国人と区別がつかないから、喋らない限り韓国人と思われていたことだろう。
こうしてしばらくここで遊んだ後、店を後にした。もう既に夜８時半頃になると、開いてる店はごくごくわずかだった。その中の一軒に寄り、ここでもハンディ機用のＸｉｎ１を約￥３０００で買っていった。その後は、バーを探したが電気街なので見つからなかったので仕方なく酒を買って宿に戻り、１人でカッ食らって寝た。

翌日以降には、もう竜山で買い物をする必要がなくなってしまっていたので、ソウル市内のあちこちの観光名所を色々と回って歩いたものの、大して興味を引くものはなかった。ここらへんについてはパス。詳しく知りたい人は、一般旅行情報誌を見てください。その中で、東大門市場にはマンガ卸売商などもあり、好きな人にはこたえられないだろう。ビデオゲーム、マンガ、カラオケは今や日本が世界に誇る娯楽文化なのに、韓国ではなぜかマンガ本が売られているのを見ることはほとんどなかった。（自分の捜し歩いたところが悪かっただけなのだろうか）大きな書店にも、古本屋にも売っていない。せいぜいセブンイレブンなどで日本のマンガ雑誌の翻訳版が売られている程度だ。
日本のポップスの輸入版などは韓国内では（公式には）全く売られていない。輸入禁止品目なのだそうだ。韓国最大のＣＤショップと言われるミュージックランドとやらにも寄ったが日本のアーティストのものは一切何もない。でも繁華街で道端を歩いていると、Ｘ－ＪＡＰＡＮの音楽とかが聞こえてきて、しっかりと露店で売られていたので、それを買ってきた。
結局最後の夜は最初と同じ鐘路３街駅周辺に舞い戻ってきて、やっぱりその付近の旅館に泊まった。到着初日には気が付かなかったが、この周辺は盛り場で、映画館、ボーリング場、ゲームセンター、ディスコ、ライブハウス等各種娯楽施設も色々あった。夕食を食おうと立ち寄った食堂密集地帯では、ポン引きが激しく、うざったい（競争だから仕方ないのか）。旅館の兄さんは日本への留学経験があるとかで、日本語がかなり話せて、紹介してもらった食堂で安く美味いものをたらふく食った。
ゲームセンターもそこらじゅうにあって、いくつかに入って遊んだ。もし見つけられなければ（そんなことはないと思うが）そこら辺を歩いている若者に「オラクシル!(娯楽室)」と聞けばすぐ教えてくれる。’９７．３の時点で人気があったのは鉄拳２、バーチャ２、デイトナＵＳＡなどだった。鉄拳２の使用キャラランキングを見て驚いたのは、ペク（テコンドーの韓国人）がダントツでトップでどの店も２０％を超えている（他は５％未満）。しかも対戦ではちゃんと使いこなしている。バーチャ３は入っている店もまあまああったが、どう見ても２の方が人気で、通信対戦台でも２の方がガンガン乱入してくるぐらいだった。何軒かでプレイしたが、これなら街中の対戦レベルは絶対に日本の方が高いと思った。世界大会で優勝するような韓国ナンバー１の人達とは対戦できなかったのは残念だ。（でも、どの店でも体力１６０設定なので、ジャイアントスイング＋大ダウン攻撃だけでほぼＫＯ･･･ヒドイ）先日行われたバーチャ３マキシマムバトル世界大会での優勝・準優勝者が韓国人だったというのに、一体どこでそんなハイレベルの対戦が行われているのだろう。（秘密結社の地下組織でもあるというのだろうか）むぅ、謎だ。
そんなこんなで楽しい最後の夜を過ごし、翌日帰途に着くのだった。

どうです、韓国に行きたくなりましたか。俺はもういいや。いくら安くったって、日本とあまり変わらないし･･･。次に行くならもっと盗難もとい東南アジアの方が面白そうなので、そっちへＧＯ。
では、また。

４月某日　K.F

コラコラ コラム②

『大人はエライ』

By：RYU－J

近年のＴＶゲーム市場の目覚ましい拡大に伴い、ＴＶゲームは社会的にも産業的にも文化的にもその立場を確率し、同時に認められた気がする。
最近のリサーチでは、ＴＶゲームを趣味とする大人が急増しているらしい。ただ、ファミコン世代が大人になっただけの事かも知れないが、常々時代は変わるモノだと思う。

最近は、ゲームで遊ぶ事は昔ほど悪い印象では無くなった。何せ大人が遊んでいるのだ、どうして子供を叱る事が出来よう。

もちろん、これらの背景には、ＣＰＵの高速処理化やデーターの大容量化、ＣＧ技術の発達による所が大きいだろう。また、パソコンを始めとしたコンピュータが普及し、ユーザーが自分でゲームを作れるクリエイティブな環境になった事も、原因の１つかも知れない。
かくして、『ゲームを趣味』だと言う事が、昔ほど恥ずかしくなくなった。１０年前にこんな事を言っている大人がいようモノなら、社会的差別を受けていた事だろう。

もちろん、当時からゲーム業界はあった訳だから、それを仕事とする大人も当然いた。

１０年前と言えども、『ゲームを趣味』としている大人も、レジスタンスのようにひっそりと身を潜めてはいたが、確かに存在していたのだ。

大体、昔のコンシューマ・ゲーム機（家庭用ＴＶゲーム機）の値段は、他の電化製品と比べると高かった。世界初のコンシューマ・ゲーム機『アタリＶＣＳ２８００』の日本実売価格（輸入品）が約３５０００円。『ぴゅう太（トミー）』に至っては５９８００円だ。皆さんも充分御存知の、世界中に爆発的な普及を遂げた『ファミリーコンピュータ（任天堂）』も、恐るべきコストパフォーマンスを計ってはいたが、それでも発売当初は１４８００円だ。

確かにコレらで遊ぶのは子供だろう。しかし、買うのは紛れも無く親であり大人だ。ソフトも高価で、子供が何本も買えるモノではない。ソフトの購買層も大人なのだ。当然、犯罪にでも走らない限り、子供のコレクターなどは存在しなかった。

そう思うと、ゲームは昔から大人のモノだった気がする。多分そうだ。

古いコンピュータの文献を調べていたところ、世界初のコンピュータ・ソフトを発見した。『スペース・ウォー』と言う、完全に２人対戦型のゲームだ。これが開発されたのは、アメリカの電子光学研究所だ。もちろんこの環境に子供なんぞはいない。
作ったのも大人、遊んだのも大人、普及させたのも大人である。そして、この願念を次のソフトに発展させ、市場を開拓したのも、やっぱり大人だった。

エッヘン、大人はエラいのである。でも、僕が偉い訳では無い。それと、後に購入層のほとんどが子供になったから、子供も充分エラかったりもする。

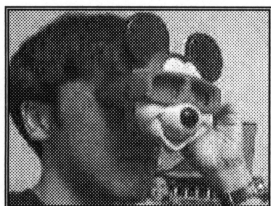
結局ゲーム好きはみんなエライのかも知れない…。

スーパーマニアック企画

海外ゲーム対談

《 プレイステーション編 》

クーロン黒沢＆鶴見 和昭

■ 対談者プロフィール ■

クーロン黒沢 【くーろんくろさわ】

1971年東京生まれ。あらゆる暗黒電脳系に通じ各種ハッカーとの幅広い交友関係を誇る電脳ライター。鬼畜度No.1のＢＢＳ『東京イソターネット』の主宰者としても有名。主な著書は香港電脳オタクマーケット（徳間文庫）オトナのハッカー読本（ジャパンミックス）等。

http://www.exa.co.jp/~kowloon/nintendo.html

鶴見 和昭 【つるみかずあき】

1976年埼玉生まれ。最近有限会社を設立し、日々業務に追われつつ、ゲーム雑誌等のライターをこなし、更に副職はダンサーで芸能界との怪しいコネクションを持つ謎の男として、ゲームマニア界の天皇陛下の異名を持つ黒い有名人。我らがＰＯＳＩＴＩＶＥの代表。

http://www.exa.co.jp/~tsuru/

★☆★ あいさつがてら ★☆★

《 クーロン黒沢 → 黒沢 ／ 鶴見和昭 → 鶴見 ／ 編集部 → ＊＊ 》

鶴見『黒沢さん、こんちわっス。お忙しい中どうもスイマセンね。』
黒沢『どーも、どーも。』
鶴見『そう言えば、さっき秋葉原でコレ買って来たんです。たまごっちのバッタモノ。』
黒沢『なんだコレ？たまごウォッチ？ふざけてるなー（笑）。』
鶴見『たまごっちとおんなじ形なんですけど、これはただの時計なんですよ。』
黒沢『オッ。いっちょまえに説明書なんか付いてるんですね（笑）。「多量の汗に濡らしたりしないでください」って何だか日本語が変ですね。すげーおかしい（笑）。』

★☆★ 洋ゲーは味がある？ ★☆★

黒沢『今日は洋ゲー対談ってことなんだけど、洋ゲーってさー、大味なものが多いから当たりハズレの落差が激しいですよね。』
鶴見『クソゲーも違うと思うんですよ。アメリカの場合は大味だから、クソゲーというよ

りは惜しいゲーム、バカなゲーム？バカゲーという感じですよね。日本が作るクソゲーとかは、やっぱ「ドラクエ」とかの真似をして、便乗してキャラを変えたりして売れなかったとか(笑)。結構なんでも、「アレが売れたから同じようなものを作ろう」みたいなハズレ方したクソゲーが多いですよね。』
黒沢『そういえば、日本は売れればなんでも便乗する二番せんじ的なのが目立つなあ。そうだね。洋ゲーのハズし方は日本とは違うよね。』
鶴見『それと、洋ゲーって「向こうから見る日本」とかも結構違ってたりしますよね。向こうの見た感覚の日本なので。「ブドーカン」ってゲーム知ってます？』
黒沢『知ってる。昔、アミーガでやりました。あれに出てくる日本のキャラクターって空手家なんだけど、先祖が侍で必殺技が「スシ攻撃」とかいって…(笑)。なんでも「スシ」と「サムライ」を結びつけときゃいいだろうみたいな？(笑)。』
鶴見『みたいな。なんかおかしいんですよね。アメリカのカプコンが出したストリートファイター・リアルバトル・オンフィルムのサワムラもキてますよね。「ハラキリ！」とか「カミカゼアタック」とか…(笑)。』
黒沢『もうムチャクチャ(笑)。』
鶴見『ＴＶゲームって日本の文化だとか、日本が一番進んでるとか言うけど、日本って全くオリジナルのゲームって作らないですよね。「ドラクエ」にしたってウルティマやウィザードリィのパクリゲームだし。』
黒沢『それはあるよね。アメリカじゃなくっても海外産のゲームって日本のゲームより全然個性があるよね。』
鶴見『社会的ブームを起こした「テトリス」とかも海外産ですからねー。』

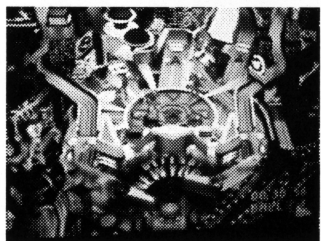
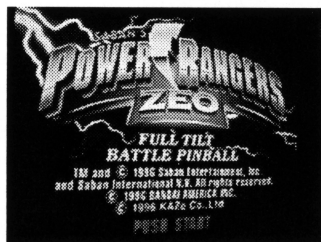
★☆★ イカス(?)洋ゲーを紹介 ★☆★

鶴見『けっこう日本で、最近まとめて日本に移植されちゃったんですよね。すげぇおすすめあったんですけど。「クラッシュ・バンディグー」っていう…。』
黒沢『いいよね。アレ。』
鶴見『あと、「ソビエト・ストライク」というゲームがあるんですけど、知ってます？』
黒沢『(笑いながら)知ってる、知ってる。』
鶴見『あれ、すげぇ面白いじゃないですか。いつの間にか、日本に移植されてて…。』
黒沢『ほんと？いつの間に？』
＊＊『ソビエト・ストライク？』
黒沢『なんか雪山とか、敵の基地とかあって…。』
鶴見『ヘリコプターが…。すげぇ面白いんですけど。』
黒沢『でも、あんまりゲームバランスが…。やたら簡単か、やたら難しいか、どっちかなんですよ。』
鶴見『内部設定のイージーとハードの差がほんとでかくて。日本ってけっこう変わらないじゃないですか。』
黒沢『露骨に変わるんですよ。やっぱ、それが向こうのほうのは、ね。』
鶴見『イージーだとむちゃくちゃ簡単で、敵は弾を出してこなかったりとかして、自分ばっか撃てちゃったりして(笑)。ハードにしたら全部敵がめちゃめちゃ強いとか。』

《 パワーレンジャーＺＥＯ 》

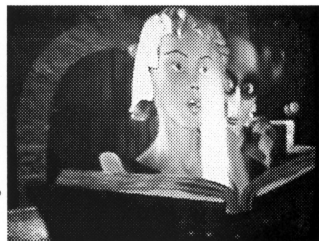
黒沢『そんじゃビシビシ紹介していきましょう。』
鶴見『アメリカのバンダイから「パワーレンジャーＺＥＯ」っていうバカなゲームからいきましょうか。』
黒沢『「パワーレンジャー」って、あの？パワーレンジャー？』
鶴見『そう。パワーレンジャー。けっこう見るところが日本人と違うというか。』

黒沢『「パワーレンジャー」だからバンダイなの…？関係ないかな？。』
鶴見『そうじゃないですかねえ。（ゲームを見ている）』
黒沢『いきなりオープニングからハードロックか…。オッ実写ですねぇ。』
鶴見『これは日本でいうヒーローだと「ゴレンジャー」とか、ああいう５人ものです。』
黒沢『（画面をみて笑う）』
鶴見『これ、子供は喜びますよね。だけど、ピンボールですからねえ(笑)。』
黒沢『これはすごい(笑)。』
鶴見『スコアの入り方がピンボールらしくて。もう65万までいってますからね(笑)。』
黒沢『始めたばかりなのにもう700万点(笑)。』
鶴見『もう３千万ですからね(笑)。スコアの増え方が半端じゃないですよね。アメリカ人とかって、景気がいいんですよね。だって昔のゲームウォッチって１点・２点とかって増え方じゃないですか。』

黒沢『どういう発想してるんでしょうね？いきなりパワーレンジャーが出てきて、ワアっと変身したかと思うと、ピンボール画面(笑)。』
鶴見『アクションじゃなくてピンボールですもんね。ヒーローモノっていったら横スクロールアクションて感じじゃないですか。』
黒沢『「パワーレンジャー」という版権が使えると決まって、それから考えたんじゃないの…(笑)。版権が決まったときにたまたまピンボールのプログラマーがいたとか。』
鶴見『なんでも作れちゃいますからね、向こうは。ハズレでも、「惜しかったね」ぐらいじゃないですか。』
黒沢『このゲーム、日本に移植されないかなぁ(笑)？』
鶴見『されないんじゃないですか？たぶん売れないから(笑)。』
黒沢『でもデモ画面は凝ってるよね、そのデモを見るだけでも１本の映画を見た気分になれちゃう。向こうのゲームってデモ画面にだけは死ぬほど金かけるよね。』

《 パンデモニアム 》

鶴見『次にこれはクリスタル・ダイナミックスのアクション・ゲームなんですけど、黒沢さん買いました？』
黒沢『魔法使いが出てくるやつ？パンデモニアムでしょ？買った買った。』
鶴見『そう、パンデモニアム。ゲームの出来も、「スーパー・マリオ64」より全然いいですよね。』
＊＊『プレステでもこんなスゴイのが出てるんだ…。いいなあ。』
黒沢『日本では最近キャラクターすり替えて出ましたよね。「マジカル・ホッパーズ」っていうゲームで。どういうキャラクターになったんでしたっけ？』

鶴見『変な、アニメみたいになっちゃって。』
黒沢『そうそう、何かうさん臭いアニメキャラになっちゃったんですよね。この実写取り

込みのＣＧの方が全然良かったのに。これだけでだいぶ雰囲気が変わっちゃったよね。』
鶴見『主人公のグラフィックも変わってますよね。日本で売れそうなポニー・テールで、バニー・ガールの様な格好をした…。』
黒沢『おしりにボンボンみたいなのが付いて…。肌の露出が多くなって。』
鶴見『オタクに受けるように、ということでしょうが、。個人的には全然向こうの方がいいですよ。』
黒沢『同じ金払うんだったら、あっちを買ったほうがいいですよね。制作に金がかかってるのはあっちのほうだと思うし。』

《 ツイステッドメタル２ 》

鶴見『洋ゲーってあんまりボタンを使わないのが多いんですよ。４つボタンどれ押しても、全部同じ動作する、みたいな。そういうのばっかりで。』
黒沢『やっぱ、あっちの人だとそんなに複雑な操作ってできないんじゃないですか。』
＊＊『(笑)差別発言じゃないですか、それ。でもそうかもしれませんね。』
黒沢『あと、レーシング・ゲームは、わりとハズレが少ないと思うんです。』
鶴見『レースゲーは、質、高いですね。あと、「インパクト・レーシング」というのを出してるんですけど、それもすごい質がいいゲームで、「リッジ・レーサー」なんかより百倍ぐらいいい。』
黒沢『本当に？それは買いだなあ。』
＊＊『クーロン黒沢さんオススメのレースゲームって何かありますか？』
黒沢『レースっていうより闘いモノなんだけど「ツイステッドメタル２」ですね。１もいいけど２のほうが味がある。いろんな国で車をぶつけあって生き残ったら勝っていう鬼畜ゲームです。アレの香港面が面白い。』

鶴見『香港なのに怪しい日本語の看板がテクスチャーで張ってあるんですよね。「テレビフェア」とか「石丸電気」とか。』
黒沢『うさん臭い貼りつけ方だし…。でもゲームの方は良くできてて、面白い。とりあえず、この筋肉モリモリ男を選びましょうか。』
鶴見『どういう発想してんですかね？巨大な車輪をかかえたマッチョマン。何とも形容しがたいですねー。』
黒沢『このシャベル野郎と闘うわけですけど、フィールドが結構広くって見つけるのが大変なんですよね。１対１だと。４体ぐらい選べば良い感じなのですが。』
鶴見『このゲームって１対１のバトルだけではないんですよね。』
黒沢『ええ。今は１対１ですけど、敵をいっぱい選べばいっぱい…３、４台は余裕でいけますよ。たくさんでやる場合、敵どおしが戦ってるのを観戦して、弱るのを待ってそれを叩きつぶすってのがいいです。このゲーム本当に良いデキですよ。洋ゲーは僕はこれが一番好きですね。』

《 ＭＬＢペナントレース 》

鶴見『次はスポーツゲーム行きましょうか。』
黒沢『あっちって妙にたくさんスポーツゲームが出てるよね。特にバスケとか野球とか。鶴見『これも日本では発売されないんですよ。発売されるという話もあったんですけど、発売中止で。』
黒沢『オッ。実写取り込みだ。いいなあ、これ。』
鶴見『メジャー・リーグファンにはたまんないですよね。』
黒沢『ええ。これはなんていうゲームですか？』
鶴見『「ＭＬＢペナントレース」というやつです。』
黒沢『日本人にはこういう作り方はできないよね。（ゲーム画面を見て）オッ。ドジャースでしょやっぱ。』
鶴見『日本は、ファミスタにしろ実況パワフルプロ野球にしろ、やっぱ二頭身とかでしたね。向こうにファミスタが移植されるときって、やっぱり実写版になってるんですよね。ファミスタが八頭身とかになってるんです。』
黒沢『ほんとに？知らなかったなあ。それ。』
鶴見『そういえばタイって、野球ゲームないんですよ。「どうしてだ？」って聞いたんですよ。そしたらタイには野球がないからって(笑)。』
黒沢『そうそう。タイって野球ってスポーツないんですよね。サッカーは流行ってるのに。』
鶴見『あっ、ノーアウト満塁になっちゃいましたね。野茂、いるのかなあ？』

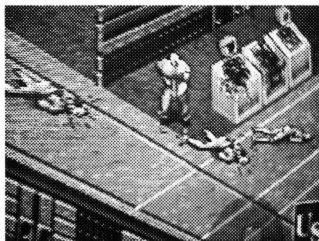
黒沢『オッ！　いましたよ！　ＨＩＤＥＯ　ＮＯＭＯ。』
鶴見『ピッチング・フォームとかどうですかね。』
＊＊『野茂でノーアウト満塁。１回表。』
鶴見『ピンチですね。速球で押していきましょう。』
一同『(野茂が三振を取ったので)おー！』
黒沢『さすがですね。ピンチから三者三振。』
鶴見『乗り切りましたねえ。さすが野茂ですねぇ。』

《 スティールハンガー 》

鶴見『「スティールハンガー」やりました？デモがすごいきれいなやつで。技術的にもかなり良い感じなんですよ。制作費、むちゃくちゃ使ってるんじゃないですかね。これ１本作るのに。』
＊＊『凝ってますよね。』
黒沢『あ、これ見たことあるなあ。』
鶴見『これ、デモを見るだけでも元は取れますね。』
黒沢『あっちのは、デモがほんとに凝ってますよね。』
鶴見『なにをこんなにお金をかける？　って感じですよね。映画もそうじゃないですか。日本は「寅さん」とかそこらへんで適当に撮ってるというのが多いけど(笑)。アメリカはすごいやっぱ、特殊技術で、「ターミネーター２」とかも…。なんでも妙に凝るんですね。製作費何億かけてもいいや、みたいな感じで。』

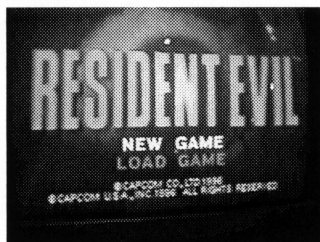
《 プロジェクトオーバーキル 》

鶴見『コナミって日本だと「ときメモ」とか「ツインビー」とかかわいい路線のイメージがあるけど、アメリカのコナミはスゴイですよね。』
黒沢『特に「プロジェクトオーバーキル」血がポタポタたれてタイトルロゴが出てくるし「コナミ」とかって。敵を撃つとすごい量の血がふき出るしね。』
鶴見『敵の死体の上を歩くとピチャピチャ音がして血の足跡がついちゃう。』

黒沢『本当。ここまでこらなくったっていいのにね。』

《 レジテントエビル 》

鶴見『アブナイといえばコレ。「レジテントエビル」。これって内蔵グジュグジュとか、アブナイとこをカットして、最近日本向けに作られたんですよ。買いました？』

黒沢『買いました。』
鶴見『クリアしました？』
黒沢『犬に殺されました。一番最初に出てくる(笑)。』
鶴見『これが日本でヒットした「バイオ・ハザード」の原型なんですよ。』
黒沢『へぇー。知らなかった。』
鶴見『どっちを選びました？』
黒沢『男を選びました。』
鶴見『男？ 男のほうが難しいんですよね。』
黒沢『あ、そうなんだぁ。』
鶴見『男だと、ゾンビ倒すの助けてくれないじゃないですか、他の仲間が。』
黒沢『嘘！あ、そうなんだ。確か最初にゾンビが出てきますよね。』
鶴見『あのゾンビ倒すのに、もうやたら疲れるんです。』

＊＊『ゾンビとの戦いですね。ウワ、ウワ、血が出る。血が出る。』
黒沢『グロイですねぇ。hehehe(ニヤ笑)。これにヤバイ部分をカットして「バイオ・ハザード」で。』
鶴見『そう。向こうで売れたから。』
黒沢『なるほど。』

《 モータルコンバットトリロジー 》

鶴見『次にモータルコンバットトリロジー。行きましょうか。』
黒沢『ミッドウェイの新作ですね。コレ、まだ日本に来てないんだ。』
鶴見『まだ来てないんですよ。いっこ前のアルティメットもまだ。モータル３が最近移植されたばっかりですからねー。』
＊＊『トリロジーっていうのが一番新しいやつなんですか？』
鶴見『そう。「トリロジー」が今いちばん新しいやつで、今アメリカの任天堂６４でも出てて...。』
黒沢『６４はプレステと比べるとどうですか？』
鶴見『いや、同じですよ。アクセスがないからロムの方がいいかなあ、みたいな。』
黒沢『ミッドウェイ社のこれはほんとに出来がよくて、これも日本で出したらモータリア

ンには売れるんじゃないかな。』
鶴見『格闘ゲーって普通16人位じゃないですかキャラクター。「トリロジー」の場合はそれが50人ぐらいいるんです。いろんなキャラクターがいて。それでこれ、50人ぐらい倒さないとクリアできないんですよ（笑）。』
黒沢『厄介だなあ（笑）。ロープレ、じゃねぇんだから、みたいな（笑）。』
鶴見『でもこれはもう、すごい受けてるんです。アメリカでは大ヒットなんですよね。それでこれ、イージーにすると敵が極端に弱くなって、パンチだけで倒せるという。』
＊＊『ほとんどいじめですね。』
鶴見『イージーですから。ね？』
黒沢『パンチ合戦を50何回も繰り返してエンディング…。エンディングあるんですか？』
鶴見『ありますよ、ちゃんと。エンディングも凝ってて全員にエンディングがあるんです。』
黒沢『すごいな。50何種類も？ じゃ、もちろんこの、手が4本あるこいつにも何かドラマがあるわけですね。』
鶴見『ちゃんとストーリーがあるんですよ。』
黒沢『コイツ、キンタロウっていうんだ。なんだか日本だと、どっかの団体から文句出てきそうですねぇ。(笑)』

《 レトロ&オムニバス･ゲーム 》

鶴見『黒沢さん、アメリカのナムコミュージアム買いました？アメリカのナムコミュージアムって、2に「スーパー・パックマン」が入ってるんです。中身が違うんですよ。日本でしか売れなかったゲームはカットされてて、アメリカ独自のゲームが入ってたりするんですよ。』
黒沢『へぇー。じゃ、違うんですね。』
鶴見『うん。中身が違って…。』
黒沢『そういうのは、コレクターの人にはたまんないですね。』
鶴見『そうですね。あとはじゃあ、向こうでしか出てない単純なのにいきましょうか。「バブル・ボブル」ありますよ。』
黒沢『えっ「バブル・ボブル」出てるんですか。』
鶴見『出てるんですよ、実は。』
黒沢『日本でも出せば売れると思うんだけどなあ。』
＊＊『「バブル・ボブル１」ですか。』
鶴見『１と、レインボー・アイランドが。』
＊＊『２つ一緒に入ってるんですか？』
鶴見『いや、３つ入ってるんですよ。「レインボー・アイランド・エクストラ」と。ナムコ・ミュージアムみたいに。』
黒沢『懐かしーい。ファミコン時代にディスクで出てたけど、ちょっと違かった。
鶴見『これは完全移植だから。』
黒沢『これって昔のゲーセン野郎にはたまんないよね。でも、これまだ日本のプレステではタイトー・ミュージアムみたいな感じで出てないんでしょ？』
鶴見『日本じゃぜんぜん出る予定もないんですよ。でもアメリカじゃぁ結構そういうのが多くって、ディフェンダーとかジャウストとか、昔のアタリのゲームがいっぱい入ったプレステのＣＤとかも出ててるんですよ。』
黒沢『懐かしーい。知らなかった。』
鶴見『プレステユーザーはいいですね。』
黒沢『いいですよね。移植度高いしね。』

★☆★ 総合評価？ ★☆★

＊＊『メーカーの営業とか現場の経済の人ってそれほどゲームに愛がないんですかね？』
鶴見『そんなこともないんじゃないですかね。大人の事情とかじゃないですか？（笑）』
黒沢『会社によっては、ひたすら洋ゲーをチェックしてる部門とかあると思いますよ。』
多分、１年に出せるタイトル数とかが決まってるんじゃないすかね？』
＊＊『あ、そういえばギャルゲーとかってないんですか？』
鶴見『ギャルゲーはないですね。あれは日本特有ですね。』
黒沢『どうしても洋ゲーって、格闘アクションとレーシング・ゲームと、血がいっぱいドロドロ出る系ぐらいですね。あとスポーツが多いぐらいで、ロープレとかは水準は日本の方が全然高いですね。アドベンチャーとかもそうですけど、字を追ってやるゲームはあんまり出てないんですよね。』
＊＊『 最後にこれから洋ゲーを買う人にアドバイスを。』
黒沢『もし買うんで、ハズレが怖いんだったら、アクレイムとか特定のメーカーのやつだけ狙って。金いくらでもあってコレクションしたいっていうやつは全部買うと、50本買ったうちの２本ぐらいは、今までにないような新鮮なモノが…。』
＊＊『今後、海外ゲームで何かいい交流が生まれるといいですね。』
黒沢『でも、いいゲームって遅くても１年ぐらい後には必ず入ってますものね。何らかの形で。』
鶴見『そうそう。今はもういい交流になってるんじゃないですか。良いソフト日本に必ず来てますからね。』
黒沢『１年から２年待てば…、いいゲームであれば、どこかのゲームソフト会社が目をつけて移植というか…。』
鶴見『最近多いですよね。「デストラクション・ダービー」も、ワン・ツー共に移植されたし。けっこう日本に後からやってきますよね。』
黒沢『普通のユーザーは首を長くして待つ。マニアやせっかちなユーザーは海外まで買いに行きましょう(笑)。』

鶴見『じゃあ、今回はどうもありがとうございました。また面白そうなソフトの情報が入ったら、対談させて下さいね。』
黒沢『じゃ、その時を楽しみにしてます。それまでお元気で(笑)。』

　最近はマニア以外にもウケている海外ゲーム。取り扱い店も増えてきましたし、情報も多くなって来ました。入手のチャンスがある方は、ぜひゲットして遊んでみて下さい。
海外のソフトは、日本の落ち着いたゲームには無い刺激があったりしますし、海外のソフトを知る事で、日本のソフトを見直す事も出来ますからね。
　今回紹介したソフト以外にも、面白いゲームはたくさんあると思います。隠れた名作、英語が解らなくても楽しめるゲームなどを見つけた方は、編集部までご一報下さる様お願い致します。新たな分野を開拓するのは、やっぱりユーザーですよね。

《 POSITIVE編集部 》

コラコラ コラム③

『世界初のゲーム』

By：RYU－J

前回のコラムで、世界初のコンピュータ・ゲームソフト『スペース・ウォー』の事に少し触れたのだが、ＰＯＳＩＴＩＶＥのマニアックな読者の性質上、編集部にもウチにも質問が届く事が予想されるので、ついでにここで説明しておく事にしよう。
　ただ、僕も完全に文献から得た知識なので、情報操作が行われているとすると信義の程は確かではなくなるのでアシカラズ。でも、作者は売名行為や金銭的な取引などには全然関与しない主義だったようなので、多分間違いないと思いますよ。
もし、このコラムを読んで、『違うのじゃよ～。世界初のコンピュータ・ゲームは、ワシが造った▲○×なのじゃよ～。』と言う方がおりましたら、当編集部宛てに連絡を下さい。

１９６２年アメリカのマサチューセッツ工科大学の大学院生、「スティーブ・ラッセル氏」が、大学の研究所を見渡し、『この機材を使って、何か新しい事は出来ないだろうか…』と思った。どうも仕事中の出来事らしい。大学院生は当時研究所に入ったばかりの新型コンピュータ『ＰＤＰ－１』に目を着け、プログラミングに取り組んだ。世界初のコンピュータ・ゲームソフトは、研究の合間に造られたそうだが、ここら辺の話には少し尾ヒレが付いていそうなので割合する。使われたコンピュータ『ＰＤＰ－１』は、当時としては性能的にも価格的にも、非常に画期的なマシンだった。それまでのコンピュータと言えば、小型のモノでも部屋いっぱいくらいの大きさが普通だったのだが、このマシンは大きめのタンス程の大きさだった。小型コンピュータの先駆者と言っても過言ではない。ちなみに価格は数万ドルに及んだらしいが、これで超低価格だったと言うのだから恐ろしい。
データの保存は『紙テープ』。カセットテープにデーターを保存していた事すら知らない現在のユーザーには、理解するのに少し時間がかるだろう。船の出航の時に投げるような紙テープに穴が空いていて、「穴が有るか無いか」をコンピュータが読み込む。要するに『０と１の２進方』になる訳だ。
当時の最新機種と言っても、あくまでも研究や解析を目的としたモノなので、そう複雑な計算は向いていない。それでも研究員は長時間の苦労の末、１本のソフトを造り上げた。それが、『スペース・ウォー』だ。
システムは、惰性が働く宇宙を舞台とした、完全な２人対戦型アクションゲームで、自機は宇宙船。宇宙船はちゃんとドット絵で描かれている。相手にミサイルを当てれば勝ちと言う単純なルールだが、操作は超難しい。コンピュータに設置された数個の『トグルスイッチ(ＯＮ－ＯＦＦ)』で操作する。コントローラなど面影も無い。
使用したモニターは、オシロスコープで、グリーンモニターだった。もちろんモノクロ。音は出なかったようだが、宇宙船撃破時は画面色が数回反転する派手な演出だった。

実はこのゲーム、世界初のコンピュータ・ゲームソフトであると同時に、世界初のフリーソフトウエアでもあった。よって、自由にプログラムの配布、改造が楽しめたそうだ。同時にゲーマーが誕生したとの話もある。
　文献によっては、アタリ社の『ＰＯＮＧ』が世界初と書かれているモノもあるが、コレは間違い。ＰＯＮＧの登場は数年後だし、アタリ社はその前に『スペース・ウォー』の製作も手掛けている。

でも、世界初のコンピュータ・ゲームの製作者「スティーブ・ラッセル氏」の名が、一部のマニアにしか知られていないのは残念でならないよね。

キーチェインゲーム 完全カタログ

文・鶴見 和昭

『みにテトリン』や『たまごっち』の爆発的なヒットにより、今やキーチェインゲームは大ブレイク！キーチェインゲームを取り扱うゲーム雑誌もいろいろ出て来ましたが、今まで業者の裏側について触れている雑誌はいままでありません。キーチェインゲームは元を正せば中国から輸入された違法（？）商品。今回は裏の裏まで探ってみましょう。ビギナーでも楽しく読めるカタログモノから他の雑誌ではできないマニアックな記事までまとめてみましょう。ここまで極めたコーナーはかつてあったでしょうか？

■ キーチェインゲーム（ポケットゲーム）の裏側について ■

ポケットゲームは元を正せば中国から輸入された違法商品で、２年前にテトリスの海賊版のポケットゲーム中国・香港等で広く出回り、日本では入手できませんでしたが海外から持ってきても税関の規制はなく、簡単に持って帰ることが出来ました。次第に輸入代理店が取り扱い始め、秋葉原にある免税店等で販売されるようになりました。そしてマニアの心をガッチリつかみ大人気。その後も小さくてかわいいのが功を奏して女子高生をはじめとする一般の人々にも受け入れられ、どこのおもちゃ屋でも置かれるようになり、次第にデパートでもコンビニ・レストランでも売られるようになり、今では、パチンコの景品やＵＦＯキャッチャー・ガチャポンの景品にまでなりました。売れれば便乗するのがニッポンの法則。種類も豊富になり、ファミコンでは日の目を見なかった海賊版ソフトもマルチゲームもポケットゲームではどこでも販売されるようになりました。現在はダブりだらけの９９９９ｉｎ１なんていうものまでそこいら辺のおもちゃ屋で入手可能。しまいにはディズニー等の人気キャラクターまでつけたものまで発売されました。（デッドコピー品のくせにちゃんとしたライセンス製品）。一体どこまでいってしまうのでしょう！？

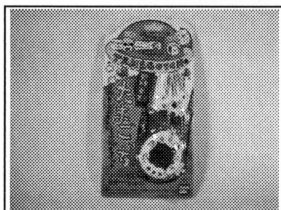
そんなポケットゲームが流行する中でテトリスの米国の版権会社と日本の総代理店など三社が「海賊版で版権を侵害された」として、海賊版を発売した某ゲーム会社を相手取り、不正競争防止法に基づいて類似商品の販売差し止めと三億円もの損害賠償を求める訴えを東京地裁に起こしました。問題とされたのは某Ｇ社のテトリスタイプの商品数種類です。総代理店側は今年からキーホルダー型の「テトリスＪｒ」を委託販売して２００万個を売りましたが、海賊版販売会社は「問題の商品は二年前から販売しており、累計で３００万個以上売っている。総代理店側が著作権法と不正競争防止法違反に当たると考えており、近く提訴する」と言っています。うーんさすがはニッポン。利益を巡るキナ臭い抗争ですねぇ...。

■ キーチェインゲーム完全カタログ ■

《 名前(ナンバー) <発売元(開発元?)/価格> 》

おなじみ、みんな大好き完全カタログ。ここまで極めれば気持ちがいいハズ!?
でも、こうやって並べて見てみると、日本オリジナル品がずいぶん多いんですね。なんだかなあ。便乗便乗ですよね。まあでもこういう所で日本の技術力を魅せられる所もあるからねぇ。ゲームウォッチ時代のパワーを。任天堂も何かキーチェイン化すればいいのに.....。
まぁゲームボーイポケットの方が全然質はいいけど。

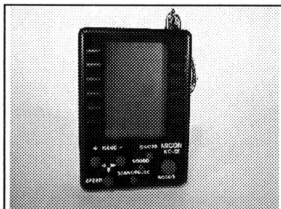
《育成シュミレーションゲーム》

☆たまごっちシリーズ
<バンダイ/¥1980->
↑もういまさら説明不要な、世間で一番さわがれているキーチェインゲーム。某サークルのホームページではオークションとかも行われる位に入手困難。ゲーム内容はもうみなさんもご存じでしょうが、たまごから生まれた生き物を育てるゲームで、育て方によっていろいろと変化していく、育成シュミレーションゲームです。これに関しては、別途の特集記事でお話しします。

たまごっち

《テトリスタイプ》

☆テトリスJr
<HIRO/¥1200->
☆みにテトリン
<ゲームテック/¥980->
☆スペースパニック
<(株)ナカヨシ/¥780->
☆MINIMINI GAMEJACK (BROCK GAME)
<?/¥880->
↑8ゲームから選べるが全部テトリス。どれがオリジナルかは不明。現在裁判中。
でもこれってプログラムから作りから全て中国製だからどれがオリジナルか判別しにくいんじゃないかなあ。FCのin1モノも初めにつくったメーカー不明だし。

テトリスJr

☆テトラー
<(株)トキ商会/¥980->
☆ブリックギャッパー32 (KC-32)
<ツクダ LCM /¥1200->
☆MICON (KC-32)
<台湾/¥600位>
↑32ゲーム全部テトリス。オリジナルは多分『MICON KC-32』。KC-32は上記2本と比べて大分早い登場だったからだ。筆者が見つけたキーチェイン第1号。

MICON (KC-32)

☆スノーマン型
☆サンタクロース型
☆超ミニミニタイプ

↑最近出たデッドコピー品シリーズ。最近は形もこってきてナカナカいい感じですねえ。小さくなったり、本当のキーホルダーになったりと、コピーファミコンの本体と同じ系統になってきた。次ぎは腕時計タイプやチョロQタイプも出現しそう!?

スノーマン型

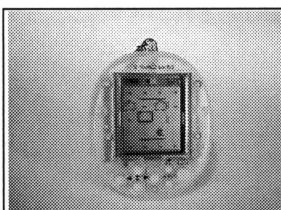
《人気ゲーム移植タイプ》

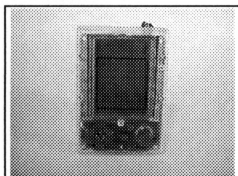
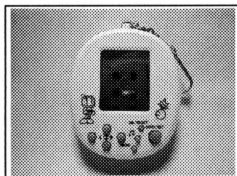
☆スペースインベーダーズ
<バンダイ／¥1200－>
☆スペースインベーダー
<ヒロ／¥1200－>

↑過去かなり流行した、スペースインベーダー(タイトー)もついにキーチェイン化！
あのインベーダーもいまではこんなに小さくなってしまうんだね....。

スペースインベーダーズ

☆パックジュニア
<バンダイ／¥1200－>
☆はっピーパッくん (TK190G)
<(株)ザ・アクセス／¥1000－>

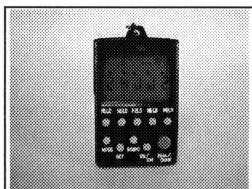
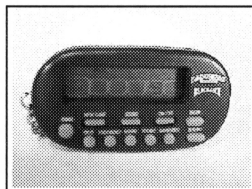
↑こちらも過去に流行ったクラシックゲーム『パックマン』のキーチェイン化モノ。
パックマンまで、こんなに小さくなってしまった！どうやらデパートやスーパーで『たまごっち』と間違えて買って行ってしまう人がいるらしい...。はっピーパっくんはコピー品ではなく、ゲームキャラクターや面構成も違う、類似品です。

パックジュニア

☆倉庫番55　<(株)エクシング／¥1200－>
↑倉庫番もキーチェイン化、面が55面あるから倉庫番55らしい...。何のこっちゃ。
☆クレイジークライマー　<(株)バンダイ／¥1200－>
↑あのニチブツの名作がキーチェイン化して復活！操作性はFCより全然良い。
☆ボンバーマン　<(株)バンダイ／¥1200－>
↑ついにボンバーマンも移植！音楽付きだし、こんなに小さいのにここまでやるか？っていう程移植度が高いです。バンダイさんって以外と何でもやるんですねェ。

倉庫番55

ボンバーマン

《カジノ／ギャンブルモノ》

ミニカジノ

☆ミニカジノ(ポーカー&ブラックジャック)
　<ツナ オリジナル／￥1000ー>
　↑ポーカーとブラックジャックがこんなに小さい箱でできてしまう！小さいのにスグレモノ。
☆LASVEGAS
　<MICROGAMES OF AMERICA／￥1200ー>
☆MINIMINI GAMEJACK (BLACK JACK)
　<?／￥880ー>
　↑ブラックジャック単品のキーチェインもの。原産国がアメリカなだけあって、形状自体がもうチャイナ製とはもう違う。小さいし、これはオススメだね。

☆エキサイティングポーカー
　<(株)尾上萬／￥880ー>
☆MINIMINI GAMEJACK (POKER)
　<?／￥880ー>
　↑ポーカー単品のキーチェインもの。こちらもメイドインアメリカ。形状も、ブラックジャックと同じでアメリカーンな作り。さすがはメリケン。

LASVEGAS

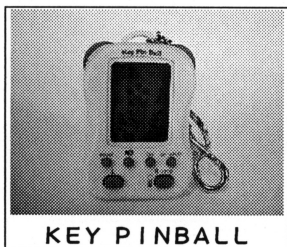
にゃんブラー

☆MINI SLOT
　<クリエイション・ボトム／￥1000ー>
☆エキサイティング スロット
　<(株)尾上萬／￥880ー>
☆MINIMINI GAMEJACK (JACK POT)
　<?／￥880ー>
☆にゃんブラー
　<?／￥980ー>
　↑スロットマシンのキーチェインもの、全部ゲームシステム、サウンド共に同じ。この中でのオススメはにゃんブラー。招き猫の形で手の部分がスロットのスタートになっている。面白い。

☆キーチェインパチンコ (TK061)
　<(株)ザ・アクセス／￥1000ー>
☆キーチェインパチンコ (TK062)
　<(株)ザ・アクセス／￥1200ー>
　↑パチンコゲーム。音も軽快でナカナカいい感じ。しかも、このパチンコゲーム、セーブ&ロード機能が付いているので玉数がたくさん行った時は保存しておけば次にプレイする時はその玉数から続けることができちゃう！

キーチェインパチンコ

☆KEY PINBALL (HG802)　<GAME SOURCE／￥1000ー>
☆PINBALL　<ツクダLCM／￥970ー>
☆ピンボールゲーム　<(株)ラナ／￥1000ー>
　↑ピンボールゲームのキーチェインもの。こちらも全部システム、サウンド共にどれも同じ製品なのだが、ゲームソース社のキーピンボールは一味違う。側面にＬＲボタンが付

いていて、スーファミやプレステのピンボールゲームをほうふつさせるような使いやすい作りになっている。

KEY PINBALL

PINBALL

《その他／アクション／シューティング／レース／パズル／テーブル》

UFOバトラー

☆UFOバトラー
<ツクダＬＣＭ／￥１２００－>
↑ギャラクシアンタイプのシューティングゲーム。敵キャラもちゃんと攻撃してくるし、結構ゲームバランスは良い。形もまるくていい感じ。

☆モーターサイクル
<ツクダＬＣＭ／￥１０００－>
↑３Ｄのバイクレーシング系。こんなものまでキーチェイン化できてしまうのか。
ベースとなっているゲームは多分『ハングオン』。音が似てる。

爆走兄弟レッツ＆ゴー

☆爆走兄弟レッツ＆ゴー ポケットレーサー
<TOMY／￥１０００－>
↑３Ｄのカーレースゲーム。大きさ・システム共にモーターサイクルと同じ。ただ、敵、自機共にＦ１系の車に書き換えられている。

ジャカジャカじゃんけん

☆コニーちゃんのジャカジャカじゃんけん
<バンダイ／￥１２００－>
↑ジャンケンゲームか？って思わせておいて、実は落ちものパズルゲーム。

☆アイン博士
<ツクダＬＣＭ／￥１０００－>
↑知的なミニゲーム４ｉｎ１。数字当て、神経衰弱、計算ゲーム、数字のＵＦＯ。

☆五目ならべ　<ツクダＬＣＭ／￥１０００－>
↑ついに五目並べも登場。次はまあじゃんか？

☆ブロックくずし　<ヒロ／￥１０００－>
↑マルチゲームとかに入ってた、ブロックくずしが単品になって登場。

☆しろクロ　　<?/¥1000－>
↑オセロタイプ。というよりオセロ。ルールも何も全部オセロ。ただ名前を使わせてもらうのにお金がかかるのでたぶんこのタイトルになっんだろう。テトリンも同じだけど。難易度設定等、小さいのによく出来てる！面白い！やっぱオセロは最高だねっ！

☆ポケット・ダービー　　<?/¥1200－>
↑４匹の馬による競馬ゲーム。１－１～３－４まで連番を予想する。ちゃんと、配当も変化する。企画は良いのだが、勝負が１周で決まってしまうのと、上部から見た馬が毛虫に見えるのが難点。オシイ商品だ。

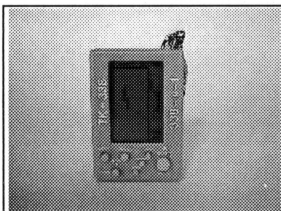
ポケット・ダービー

《マルチゲーム》

こっちはファミコンと違い、ガンガン商品化していくマルチゲーム(Ｘｉｎ１)。
ちなみにただダブリが多いだけで中身の種類は大きく分けて５タイプしか出ていません。

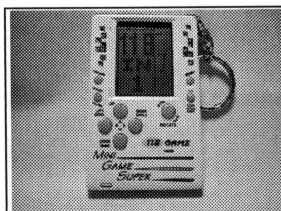
《マルチゲーム　Aタイプ》

フロッガーやブロック崩し等、量、質 共に一番オススメのタイプ。ただブロックが小さいのが難点。
収録ゲーム：戦車／カーレース／シューティング／ドラゴン／ブロック崩し／クォース
フロッガー／テトリス／テトリス改

☆EXCITING (TK338)
<中国/¥500位(A)>
☆POWER TANK
<香港(小天才)/¥1000位(A)>
☆POWER DANGER
<香港(ドクター)/¥1000位(A)>
ｅｔｃ...同タイプの機種６種類発売中。

EXCITING

《マルチゲーム　Bタイプ》

日本のお店で一番普及しているタイプ。音がステキ。ゲームの質もまあまあ。
収録ゲーム：カーシューティング／カーレース／シューティング／フロッガー
ドラゴン／テトリス／テトリス改造版

☆SPACEPANIC118
<(株)ナカヨシ/¥780－(B)>
☆SPACEPANIC1997
<(株)ナカヨシ/¥980－(B)>
☆DIGIBOY 118
<(株)サンフレイム/¥980－(B)>
☆MINI GAME SUPER 118
<(株)中井商店/¥1200－(B)>
☆わくわくテレフォンゲームランド38
<リッチフィールド/¥1500－(B)>
↑携帯電話型。

MINI GAME SUPER 118

☆AMEZING (TK88B)　<中国／￥400位(B)>
☆KEY CHAIN 118in1 (GM303)　<タイ／￥500位(B)>
☆MICKY MOUSE BRICK 118　<ミッキーリミテッド／￥1200ー(B)>
↑カード型。ミッキーが書いてある。デパート等で入手可能。

☆チビコンゲーム118
<エーブルトレイ／￥1200ー(B)>
↑こいつはカッコイイ。小さいのに時計付。しかもカートリッジで違うゲームが遊べる
とのこと。見た目『N64』のコントローラーっぽい。
イヤホン付き。

☆APPOLO 99in1
<マレーシア／￥600位(B)>
etc...同タイプの機種30種類以上発売中。

チビコンゲーム118

《マルチゲーム Cタイプ》

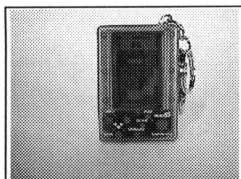
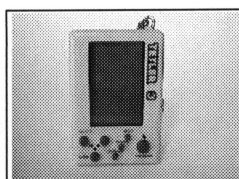
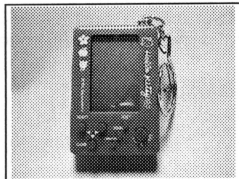
超クソ。わけわからんテトリスとか、変なシューテイングとかレースとか。操作性も最悪。
ディスカウントストアにおかれている。
収録ゲーム：変なカーレース／ドラゴン／変なシューティング／変なテトリス

☆スペースパニック888
<(株)ナカヨシ／￥780ー(C)>
☆BRICKGAME888 (TK110)
<台湾／￥600位(C)>
☆GAME−338
<タイ／￥400位(C)>
☆机ノ室
<香港／￥600位(C)>
↑めずらしい香港製。表面のでこぼこさがステキ。

机ノ室

《マルチゲーム Dタイプ》

多分これが一番最初のマルチゲームだと思うが...。
収録ゲーム：カーレース／ドラゴン／シューティング／テトリス

☆テトリン55　<ゲームテック／￥1200ー(D)>
☆ピコリン55　<ゲームテック／￥1200ー(D)>
↓テトリン55にテトリスを無くしたタイプ。
☆テトリンBROS　<ゲームテック／￥1200ー(D)>
☆ピコリンBROS　<ゲームテック／￥1200ー(D)>
☆テトラー3　<(株)トキ商会／￥980ー(D)>
☆BADばつまる　<サンリオ／￥1000ー(D)>
☆ハローキティー　<サンリオ／￥1000ー(D)>

テトリン55

テトラー3

ハローキティー

《マルチゲーム Eタイプ》

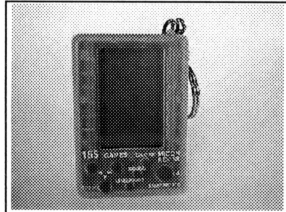
155MiniGAME

最近出回りつつある、最新マルチゲーム。他のマルチゲームには収録されていない、コラムスや倉庫番・フリップル等が入っていてかなりオススメ。コンビニ『ａｍｐｍ』とかで入手できます。

収録ゲーム：シューティング／クォース／コラムス
ドクターマリオ／倉庫番フリップル／テトリス
ミステリーサークル

☆155MiniGAME（KC155）
<（株）キャリアファッション／￥1000－（E）>

《マルチゲーム Fタイプ》

ピコリン・Ｐｅｔｉｔ

テトリスの無いマルチ系タイプ。女の子を狙った商品のようだ。時計機能や砂時計機能（３分）が付いている。また、裏ブタを取り外してプリクラ・シールを縦に２枚貼れば、ゲーム画面のバックになるのだが、画面が見辛く、あまり意味が無い。企画的にはヒットを狙ったようなのだが、たまごっち全盛期に発売されたため、知名度すらないのが悲しい。最近では、新製品にもかかわらずゲームスアークのセール対象商品となっており、５００円で投げ売られている。

収録ゲーム：ブロックくずし／数字消し
シューティング（２種類）

☆ピコリン・Ｐｅｔｉｔ（プチ）　<ゲームテック／￥1200－（F）>

ぎゃおっＰｉ 日記

Ｂｙ：ＨＡＹＡＳＨＩ 林

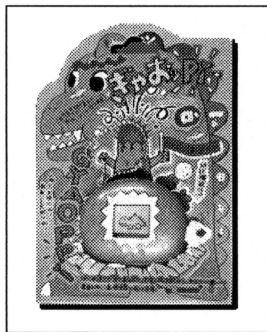
★ぎゃおっＰｉの部屋

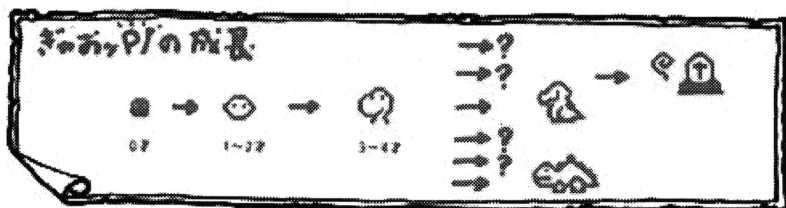
ちまたでは「たまごっち」が大ブームです。あなたは持ってますか？私は持っていません。だってどこへ行ってもないんです。新しもの好きの血が騒ぐけど、手に入らないものはしょうがない。そんなある日、ひょんなことから「ぎゃおっＰｉ」なるものを手に入れました。恐竜くんのデジタルペットです。

左の下側の黄色いのがリセットボタンです。［ＭＡＤＥ　ＩＮ　ＣＨＩＮＡ］の文字が見えます。

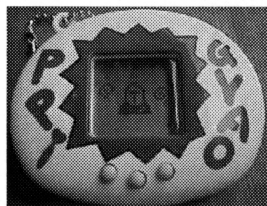
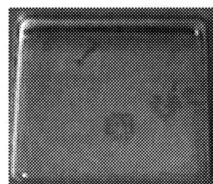
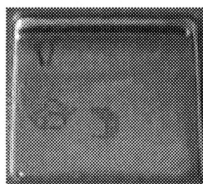
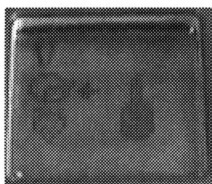
★ぎゃおっＰｉのすべて

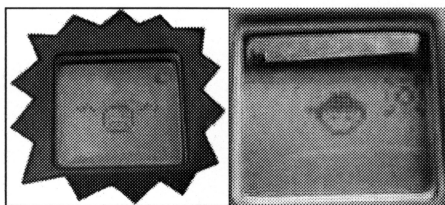
ここに見えますのがぎゃおっＰｉのパッケージと本体です。

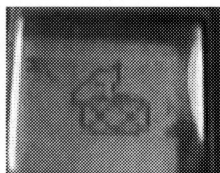
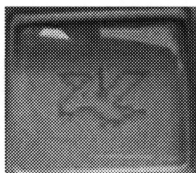
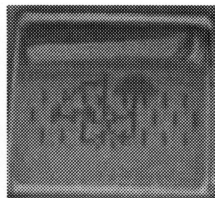
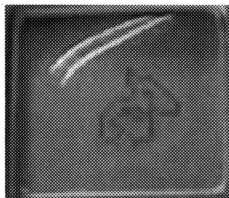
偶然、たまごっちのリンクをたどっていると、ぎゃおっＰｉのページにたどり着きました。インベーダゲームみたいなミニゲームとセットで２９８０円でした。支払いは郵便振替でよかったので、安心・便利でした。アドレスを紹介しておきます。
http://web.kyoto-inet.or.jp/people/yasu2480/

本体の大きさは縦約５ｃｍ、横約６ｃｍ、厚さ約２ｃｍのたまご形です（おまんじゅうみたいな形）。色はいろいろあるようですが、私が持っているのは白に赤のびっくり模様です。赤い字で『ＧＹＡＯＰＰｉ』と書いてあります（要するに右のと色違い）。ボタンは３つ。基本的に左から「選択」、「決定」、「キャンセル(元に戻す)」です。たまごっちのボタンも３つのようですが、持っていないので比べてどうとかは言えません。

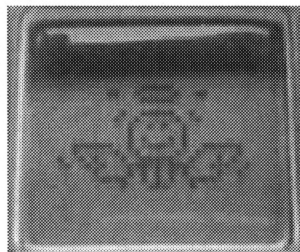
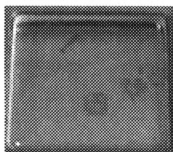
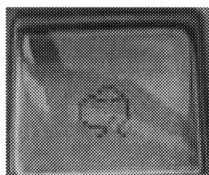
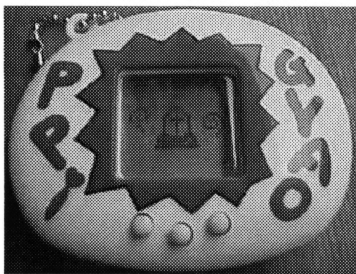
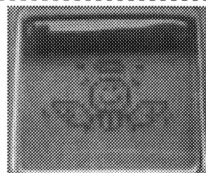
説明書ははがきサイズの小さいのが入ってます。表紙には「電池交換のしかた」と「リセット操作をするとき」の説明があります。
中面には、「ぎゃおっＰｉの育て方」が図入りで説明してあります。（左の画像です。小さくてごめんなさい。）アイコンは１０こあり、お食事に果物が選べるのと、お天気によって帽子やマフラー、傘をさしたりするところがたまごっちとは違うらしいです。

★ぎゃおっＰｉ日記

わたしのぎゃおっＰｉの成長の様子を紹介します。最初の「ぎゃおっＰｉ－１号」は１０歳でなくなりました。ちょっと欲求不満だったけど元気に育っていたのに…。
２代目はちょっとした手違いで２歳で天国へ行ってしまいました。しくしく。
ぎゃおっＰｉ－３号は５月１０日に生まれました。

ぎゃおっＰｉ－１号は１０歳で天使になりました。にっこりわらってはばたいてます。
ぎゃおっＰｉ－２号は２歳でお墓に入ってしまいました。
この二つの画面が交互に出ます。ちょっとさみしそうです。

たまごからぎゃおっＰｉ－３号誕生。５月１０日午後２時、ぎゃお３号が生まれました。
「あっちむいてほい」ゲームで勝って喜んでいるぎゃお３号です。食事の選択画面(左)と、うまそうに食べているぎゃお３号(中)です。まだ生まれたばかりなのによく食べます。(右)

５月１２日、２歳になりました。
仕事でほおっておいたので、ドクロが出て弱っています。ウンチもしてます。

２歳の頃です。「７」ゲームで負けておこっています。
日差しがきつくて帽子をかぶりました。夜は、かご（？）に入ってねます。

５月１３日、３歳です。
とぼけた顔をしています。目のドットが１つ、２つと変化するだけで、あまり愛嬌はありません。

５月１５日、５歳になりました。
プテラノドンのような翼竜の姿になりました。はばたいてます。
翼竜の姿は説明書にはありません。なかなかかっこよくて、空が好きな私としてはちょっとうれしいです。
夜はりっぱなかご（？）に入って寝ます。
いつも夜８時過ぎには寝るおりこうさんです。

５月１７日、７歳です。
左は、遊びたくないと言っていやいやをしているところです。腕を組んでちょっと偉そうです。このあとしつけをしました。
右は、雨が降ってきて傘をさしたところです。こっちはちょっと情けない姿です。

５月２０日、１０時の休憩時間にのぞいてみると…なんと、ぎゃお３号は１０歳で天使になっていました。朝は元気に目覚めたのに…なんてあっけない。

ぎゃお３号、ありがとう。

ゴジラッパー 日記

By：HAYASHI 林

★ゴジラッパーの部屋

このたび、ゴジラッパーなるものを手に入れました!! これまた恐竜くんのデジタルペットです。

★ゴジラッパーの全て

ここに見えますのがゴジラッパーのパッケージです。絵はあまりかわいくないけど、本体は透明クリヤーボディで、結構しゃれてます。

これまた、たまごっちのリンクをたどっているとゴジラッパーのページにたどり着きました。ポニーという会社のホームページで、本体は１個１９８０円、送料が８００円で代金着払いでした。

本体の大きさは縦約５ｃｍ、横約４．５ｃｍ、厚さ約１．５ｃｍのたまご形です（たまごっちに似ているぞ）。色は何色あるのかよく知りませんが、私が手に入れたのは透明クリヤーボディです。青い字で小さく『ＧＯＪＩＲＡＰＰＥＲ』と書いてあります。ボタンは左右に２つずつ。でも、左上のはへっこんでいてそのままでは押せません。これがリセットボタンです。あとは基本的にぎゃおっＰｉと同じで、左下が「選択」、右下が「決定」、右上が「キャンセル（元に戻す）」です。

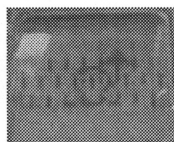
説明書は、パッケージの裏に印刷してあります。けっこうくわしいです。しつけのところには、「正しい教育をしてください。不必要な教育は成長過程に影響します」と書いてあって、ちょっと笑ってしまいました。アイコンはやっぱり１０こあり、お食事におやつがあります。お天気によって帽子やマフラー、傘をさすのはぎゃおっぴと同じです。

説明書の中に、「参考資料」として「６歳から６パターンの体つきになる」ことや、「きちんと世話すれば１０歳から１９歳まで生きて天使になる」ことが書いてあります。さて、どんな姿になるのか楽しみです

★ゴジラッパー日記

わたしのゴジラッパーの成長の様子を紹介します。「ごじら１号」は5月14日生まれです。

ゴジラッパーの本体です。右は裏側。透明クリヤーケースで中が透けて見えます。表の上部に「ＧＯＪＩＲＡＰＰＥＲ」のロゴと顔がかいてあります。
ボタンは４つ。左上のリセットボタンはへこんでいます。ぎゃおっＰｉより大きめの画面の中で、やっぱりやや大きめの模様付きたまごが動いています。

うまれてすぐ夜になり、１歳としをとりました。５月１５日の１０時頃急に雨が降り出して、傘をさしました。仕事中だったので写真を撮るのに苦労しました。ひょうたんのようなへんなからだです。ドットが大きいようで、絵がはっきりしてます。

夜は足つきのお膳のような物に入って寝ました。ウンチを片づけ忘れています。ウンチを片づけるとき、ぎゃおっぴのようにチリトリはでませんでした。仕事でほったらかしていたら、ドクロが出ていました。うんちもしてます。ああ、かわいそう。

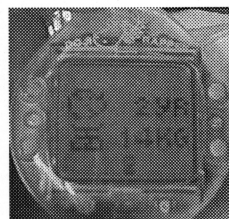
５月１７日、３歳です。
「７」ゲームをしています。左端は勝って喜んでいるところ、左中は負けておこっているところです。右中は、おやつのだんご（？）を食べていることろです。うれしそうです。右端は、日差しが強くて帽子をかぶったところです。なんだか憎めない顔してます。

５月１８日、４歳になりました。次の日は５歳ですが同じ姿でした。
日差しが強くて帽子をかぶっています。これまたうれしそうです。用もないのに呼んだときはおしおきです。とぼけたおじさんも、ひげを黒くしておこります。

５月２０日、６歳になっています。急にリアルな怪獣になりました。
ウンチを流してもらってよろこぶごじらくん。
右は５月２１日、７歳の時、雪がふってきてマフラーをしたところです。

５月２９日、１５歳です。体重は７０ｋｇ。姿は６歳の時のまま。前足としっぽを動かしています。お日様が照ってきて、帽子をかぶりました。
よく食べよくウンチをします(最高４つ？)。けっこうほったらかしなのでドクロもよく出ますが、それでも元気です。

５月３１日、１２時。朝からほったらかしだったので心配して見てみると、天使になっていました。１７歳でした。

さようなら、ごじら１号。

Ｍｙ Ｃｌｏｏｐｙ 日記

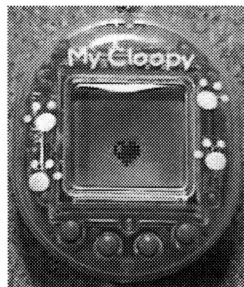
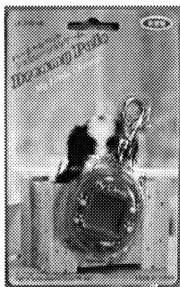
Ｂｙ：ＨＡＹＡＳＨＩ 林

★Ｍｙ Ｃｌｏｏｐｙの部屋

人間ドックへ向かう途中、ふと立ち寄ったホームセンターで、「ＭｙＣｌｏｏｐｙ」というデジタルペットを手に入れました。子犬を育てるゲームです。

★クルーピーのすべて

ここに見えますのがクルーピーのパッケージと本体です。１９５０円で売っていました。最後の一つで、『もし不良品だったら、「らくらくダイノくん」と交換になります』と店員さんは言いました。

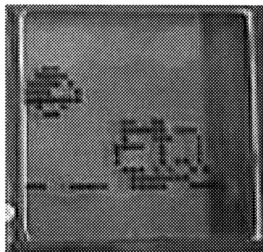
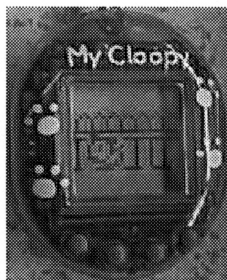
本体の大きさは縦約５ｃｍ、横約４．５ｃｍ、厚さ約１．７ｃｍの小判形です。私が持っているのは透明ピンクです。［ＭｙＣｌｏｏｐｙ」という文字と、足跡が４つ白で描いてあります。ボタンは４つ。左から「メニュー選択」、「コース選択」、「決定」、「キャンセル(元に戻す)」です。

はがきサイズの説明書が入ってます。表紙には「このゲームは、まるで本物の子犬、子猫をあなたが手にしているかのように、愛情を持って大きく育てていく、ヴァーチャルペットシュミレーションゲームです。」とあり、Ｐｕｐｐｙ、Ｋｉｔｔｙ、Ｃｌｏｏｐｙの３種の犬や猫の絵が描いてあります。
中面には、「遊び方」がけっこうくわしく説明してあります。エサは、ドッグフード、ミルク、骨の３種類の中から選ぶ、と書いてありますが、実際の画面にはドッグフードとミルクしかありません。また、呼ばれてから世話をするのではなく、すすんでかまってやる方が喜ぶようです。お昼寝もするので、そのたび明かりを消さなくてはいけませんが、メニューも自然にそれしか選べなくなるようです。「３０日くらいで成犬になり、最高１５日くらいはそばにいる」と書かれています。愛想を尽かされて家出されてしまうとゲームオーバーです

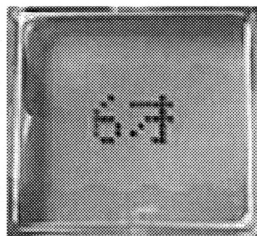
★どんな姿になるの？

生まれたときに子犬は子猫かが決まるようです。大きくなるにつれて多少は姿が変わるようですが、やっぱり犬なら犬のままです。時計をセットして生まれた時刻になると、音楽がなって１歳、年をとります。

★クルーピー日記

わたしのクルーピーの成長の様子を紹介します。でも、実は忙しくてほとんど世話ができなかったので、６歳で早々と家出されてしまったのです。

６月１日、生まれたばかりの子犬です。体重は０．５ｋｇ。元気に庭を走っています。

甘えているところです。左上のモノは電灯だと思うのですが…。動きがけっこう細かくて、背景もちゃんと変わります。

エサはドッグフードとミルクをやります。
遊びは、「あっち向いてほい」と、ボールを追いかけるゲームがあります。
調子が悪いときは看護婦マークを選んで注射です。
ときどき黒いカオと白いカオが現れます。黒いのはドクロのようですが、白いのはいったい何かわからないままにいなくなっちゃったのです。どなたか知ってる方教えてください。

彼は、「ばいばい」と軽く言って荷物をまとめると、出ていってしまいました。
後には「６才」という文字だけがむなしく残りました。
そしてカーテンが引かれて、ゲームオーバーです。６月８日朝のことでした。

クルーピーくん、ごめんね。どこへ行ってしまったの？

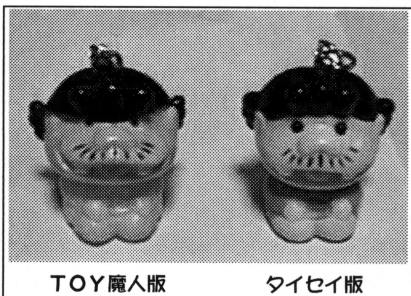
サザエボンについて

YOUHEI

■■■ どっちがホンモノ？ ■■■

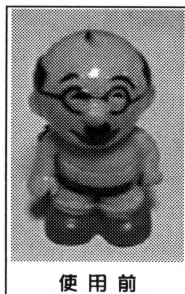
サザエボン、最近、流行ってるらしいですねえ。サザエさん風の髪型をしたバカボンのパパ風のキャラクターの、たかだか四センチほどのキーホルダー。大阪名物らしいですが、最近、うちの近所でも、よく見かけるんだよね(雑貨屋とかおもちゃ屋とかね)。
で、それを僕も嬉しそうに買っていたわけだけど、関西に住んでいた妹とかに聞くと、本当のサザエボンは十三(じゅうそう。大阪の地名です。)でしか買えないのだとか。日曜日になると、なぞの露天商、[ＴＯＹ魔人]なる人物が現れて手作りのサザエボンなどのキーホルダーを売っているらしい。じゃあこの辺で見るのは何だといえば、これは大量生産品で、[ＴＯＹ魔人]とは関係の無い[タイセイ]という会社が作っているものらしい。大阪のキオスクあたりで売っているのもこれ。最近、テレビとかで(著作権うんぬんで)話題になったのは、このタイセイ版サザエボンであるので、これがまあホンモノといえばホンモノなのだが、やはり、オリジナルを手にしたいものだ。手作り、ていうのも、いいしねえ。

というわけで、手を尽くした結果、ようやく[ＴＯＹ魔人]製のオリジナルサザエボンを手に入れました。右の写真左側がそれ。右のタイセイ版とは顔が少し違う。目が大きくクリッとしたタイセイ版に比べ、ＴＯＹ魔人版はなんかリアル調という感じ。
写真ではわかりにくいかもしれないが、ＴＯＹ魔人版は髪の毛が別パーツになっているぞ。商品とすればタイセイ版のほうがなんとなくかわいいし仕上げもきれいなのだが、やはりオリジナルは大切にしたいもの。大量生産品に飲まれて無くならないようにＴＯＹ魔人さんには頑張ってもらいたいものだ。がんばれ！ＴＯＹ魔人！

ＴＯＹ魔人版　　タイセイ版

なお、同時に鉄腕波平なるキーホルダーも手に入れたので(もちＴＯＹ魔人製)、ご覧ください。これにもタイセイ版はあるのだが、オリジナルの売りはなんといっても、「アトム風かつらが取り外せる」こと。
大量生産ではここまでは無理なのだ。

使用前

使用後

コラコラ コラム④

『商業誌と同人誌』

By：RYU－J

最近、特に電脳関係に言える事だが、同人誌と商業誌の壁が随分無くなってきたと思う。同人誌が力を着け、商業誌が弱くなったのかも知れない。昔は商業誌と言えば、ほぼ絶対な存在であった。特に『バックアップ活用テクニック(三才ブックス)』は教科書の様なモノで、この本に自分の投稿が載るという事は、マニアにとってかなりのステータスだった。例えそれがイラストであろうと床下や柱のミニメッセージであろうとだ。

しかし、最近はあまり商業誌に魅力を感じない…と言うか、同人系情報誌の方が面白いのである。商業誌はその性質からも、極端な裏モノの具体的情報は載せられない。全国で数万部を発行している本に『○×のショップや△□のネットでコピーソフトが買える』とは、やはり載せられないだろう。それは常識的に分かるので仕方ないと思う。

しかし、同人誌は違う。極端に言えば、ショップの名前から地図、アクセス先から取扱いリストまで載せられるのだ。良く考えてみると、かなり非常識で反社会的な世界かも知れない。『違法＝パワー』とは思わないが、コレに近いモノは存在しているだろう。

僕も同人で活動するようになってから、毎月５０～６０通の手紙を頂くようになった。忙しくはなったが、大変に嬉しく、張合いもある。そんな皆さんからお便りを見ると『ＰＯＳＩＴＩＶＥ』の存在は、新たなステータスになっている感が強い。１５００部も発行している情報誌だ、それだけ支持を受けているのもうなずける。最近はライター陣も充実していて、投稿やお便りも増えた。情報誌としても商業誌に遅れをとらないだろう。

もちろん、ＰＯＳＩＴＩＶＥをまとめている『鶴見和昭』もスゴイ。若手のメンバーからは絶対の支持を受けている。まさに宝島社曰く『裏ゲーム界の黒い天皇陛下』である。

ＰＯＳＩＴＩＶＥがスゴイのか、鶴見君がスゴイのかは、『卵が先か鶏が先か』を問答するようなモノで、ラチが明かないので止めておこう。

最近、その鶴見君が商業誌に進出した。ライター＆情報提供者としてである。生原稿を何度か読ませてもらったが、同人で育った彼の記事はスゴイ…と言うか、かなり過激でアブナイ。もちろんヤバ過ぎる箇所は編集されているが、ポイントは押さえていて、商業誌としては反則級である。その記事を使う出版社も、もはや勝負士の域に達している。彼の進出によって、商業誌がかっての盛り上がりを見せ始めたようだ。冒頭で話した同人誌と商業誌の壁がなくなって来たのも、彼の力かも知れない。

商業誌、同人誌に問わず、今後の電脳系情報誌の行方の鍵は、鶴見君が握っているのかも知れない。僕も可能な限りサポートするので、思う存分暴れまくって欲しいモノだ。

何だったら、皆で商業誌を新創刊させちまおうか？ 言ってて怖いケドさ…。

ＧａｍｅＢｏｙ版
ゲームで発見！！たまごっち
Ｘ－Ｔコード集

Ｂｙ．霧島幸史

ＧＢ版たまごっちを発売日の前日にゲットして、早速可能な限りサーチしてみました。
ＧＢ版たまごっちは、３匹まで同時に育てる事ができるニョ！

１　匹　目

００××０６Ｄ０　：　ねんれい（９９まで）
００××０７Ｄ０　：　たいじゅう（９９まで）
００××０８Ｄ０　：　おなか（０４まで）
００××０９Ｄ０　：　ごきげん（０４まで）
００××０ＡＤ０　：　からだ（０４まで）
００××０ＢＤ０　：　しつけ（０４まで）
００××０ＣＤ０　：　おつむ（０４まで）

２　匹　目

００××０６Ｄ１　：　ねんれい（９９まで）
００××０７Ｄ１　：　たいじゅう（９９まで）
００××０８Ｄ１　：　おなか（０４まで）
００××０９Ｄ１　：　ごきげん（０４まで）
００××０ＡＤ１　：　からだ（０４まで）
００××０ＢＤ１　：　しつけ（０４まで）
００××０ＣＤ１　：　おつむ（０４まで）

３　匹　目

００××０６Ｄ２　：　ねんれい（９９まで）
００××０７Ｄ２　：　たいじゅう（９９まで）
００××０８Ｄ２　：　おなか（０４まで）
００××０９Ｄ２　：　ごきげん（０４まで）
００××０ＡＤ２　：　からだ（０４まで）
００××０ＢＤ２　：　しつけ（０４まで）
００××０ＣＤ２　：　おつむ（０４まで）

SFC版
ストリートファイターZERO2
X−Tコード

WRITTEN BY ： 霧ちゃん

こんにちは！　前号で予告したとおり必殺技を変化させるコードを載せちゃいます。
かなり強力なので使った事のないキャラでエンディングを見る事も出来るはずです。

SFC版ストZERO2改造コード集

7E0C3C0X（1P用）　さくらの波動拳が大きくなる
7E0E3C0X（2P用）　X＝1は中ぐらい　X＝2は大きい
※波動拳の飛ぶ距離が短くなるので注意!!

7E0C14XX（1P用）　飛び道具の色が変わる
7E0E14XX（2P用）　XX＝01〜FFまで

7E0C1501（1P用）　飛び道具が見えなくなる
7E0E1501（2P用）

※ここから先は1P側しかならないニョ！

7E210307　バーディのスーパーコンボ“ブルリベンジャー”を出す時光らずにいきなり出せる

7E20F402　ソドムの“ブツメツバスター”の空振りした時のポーズがゼロカウンターになる

7E20DC2E
7E20DD09　ソドムの“ジゴクスクレイプ”弱が“メイドノミヤゲ”レベル1になる

7E20DE64
7E20DF09　ソドムの“ジゴクスクレイプ”中が“メイドノミヤゲ”レベル2になる

7E20E0A6
7E20E109　ソドムの“ジゴクスクレイプ”強が“メイドノミヤゲ”レベル3になる

7E20DE8A
7E20DF08　ベガの“サイコショット”弱のポーズが“サイコクラッシャー”レベル1になる

7E20E0C8
7E20E108　ベガの“サイコショット”中のポーズが“サイコクラッシャー”レベル2になる

7E20E2FE
7E20E308　ベガの“サイコショット”中のポーズが“サイコクラッシャー”レベル2になる

ダン最強化計画（1Pのみ）

7E0C2D03　ダンの“我道拳”が画面の端まで飛ぶ

7E20FE72　ダンの“前転挑発”の前転部分が
7E20FF0D　“必勝無頼拳”レベル３になる

7E2100CC　ダンの“後転挑発”の後転部分が
7E21010A　“晃竜烈火”レベル３になる

※どちらも空振りするとイタイがフィニッシュで当たるとカッコイイ

7E20E8XX　我道拳のポーズが変わる（弱）
7E20E9YY

7E20EAXX　我道拳のポーズが変わる（中）
7E20EBYY

7E20ECXX　我道拳のポーズが変わる（強）
7E20EDYY

XX（YY）＝１８（００）断空脚弱、３２（００）断空脚中、５Ｃ（００）断空脚強
７８（０９）晃竜拳、４８（０Ａ）晃竜烈火レベル１、８６（０Ａ）晃竜烈火レベル２、
Ｃ８（０Ａ）晃竜烈火レベル３、９２（０Ｃ）必勝無頼拳レベル１、
Ｆ４（０Ｃ）必勝無頼拳レベル２、７２（０Ｄ）必勝無頼拳レベル３

ナッシュ

7E20E6XX　ソニックブームのポーズが変わる（弱）
7E20E7YY

7E20E8XX　ソニックブームのポーズが変わる（中）
7E20E9YY

7E20EAXX　ソニックブームのポーズが変わる（強）
7E20EBYY

XX（YY）＝９Ｃ（００）構えなし、９２（０９）クロスファイアブリッツＬ１、
Ｆ８（０９）クロスファイアブリッツＬ２、７２（０Ａ）クロスファイアブリッツＬ３、
ＡＣ（０Ｂ）サマーソルト、５Ｅ（０Ｄ）サマーソルトジャスティスＬ１、
９Ｃ（０Ｄ）サマーソルトジャスティスＬ２、
Ｄ６（０Ｄ）サマーソルトジャスティスＬ３

ローズ

7E20F2XX　ソウルスパーク（弱）のポーズが変わる
7E20F309　Ａ２“ソウルリフレクト”弱

7E20F4XX　ソウルスパーク（中）のポーズが変わる
7E20F509　C0“ソウルリフレクト”中

7E20F6XX　ソウルスパーク（強）のポーズが変わる
7E20F709　EE“ソウルリフレクト”強

※理由は判りませんが、ポーズを“ソウルリフレクト”に変えても跳ね返せません。

リュウ

7E20DEE2　竜巻旋風脚の出始めが真空竜巻旋風脚レベル3になる
7E20DF08

7E20E0E2　竜巻旋風脚の降り際が真空竜巻旋風脚レベル3になる
7E20E108

※弱と中と強の竜巻がなるけど空中竜巻はならない

7E20E2E2　竜巻旋風脚弱が真空竜巻旋風脚レベル3になる
7E20E308

7E20E4E2　竜巻旋風脚中が真空竜巻旋風脚レベル3になる
7E20E508

7E20E6E2　竜巻旋風脚強が真空竜巻旋風脚レベル3になる
7E20E708

7E20EAE2　空中竜巻旋風脚弱の出始めが真空竜巻旋風脚レベル3になる
7E20EB08

7E20ECE2　空中竜巻旋風脚中の出始めが真空竜巻旋風脚レベル3になる
7E20ED08

7E20EEE2　空中竜巻旋風脚強の出始めが真空竜巻旋風脚レベル3になる
7E20EF08

春麗（チュンリー）

※スト2版チュンリーではならないものもあります。

7E20FEXX　気功拳弱のポーズが変わる
7E20FFYY

7E2100XX　気功拳中のポーズが変わる
7E2101XX

7E2102XX　気功拳強のポーズが変わる
7E2103YY

XX（YY）＝E０（０８）百裂脚、７D（０１）バンザイ、７E（０９）旋円蹴
CA（０B）天昇脚、F２（０E）覇山天昇脚、８１（０１）構えなし

ケン

7E210CAA
7E210D0B
“前方転身”弱が“昇竜裂破”レベル１に変わる

7E210EEC
7E210F0B
“前方転身”中が“昇竜裂破”レベル２に変わる

7E21102E
7E21110C
“前方転身”強が“昇竜裂破”レベル３に変わる

7E20DCAA
7E20DD0B
“昇竜拳”弱が“昇竜裂破”レベル１に変わる

7E20DEEC
7E20DF0B
“昇竜拳”中が“昇竜裂破”レベル２に変わる

7E20E02E
7E20E10C
“昇竜拳”強が“昇竜裂破”レベル３に変わる

7E2106AA
7E21070B
地上竜巻旋風脚弱のし始めが昇竜裂破レベル１に変わる

7E2108EC
7E21090B
地上竜巻旋風脚中のし始めが昇竜裂破レベル２に変わる

7E210A2E
7E210B0C
地上竜巻旋風脚強のし始めが昇竜裂破レベル３に変わる

7E20E6AA
7E20E70B
地上竜巻旋風脚弱の回転中が昇竜裂破レベル１に変わる

7E20E8EC
7E20E90B
地上竜巻旋風脚中の回転中が昇竜裂破レベル２に変わる

7E20EA2E
7E20EB0C
地上竜巻旋風脚強の回転中が昇竜裂破レベル３に変わる

7E20E42E
7E20E50C
地上竜巻旋風脚（弱～強）の降り際が昇竜裂破レベル３になる

7E20ECAA
7E20ED0B
空中竜巻旋風脚弱が昇竜裂破レベル１に変わる

7E20EEEC
7E20EF0B
空中竜巻旋風脚中が昇竜裂破レベル２に変わる

7E20F02E　空中竜巻旋風脚強が昇竜裂破レベル３に変わる
7E20F10C

豪鬼（ゴウキ）

7E212878　“前方転身”弱が“滅殺豪昇竜”レベル１に変わる
7E21290B

7E212ABA　“前方転身”中が“滅殺豪昇竜”レベル２に変わる
7E212B0B

7E212CFC　“前方転身”強が“滅殺豪昇竜”レベル３に変わる
7E212D0B

※上のコードの下２ケタを“ＦＣ”にすると弱、中でもレベル３が出ます。

7E20E478　“竜巻斬空脚”弱が“滅殺豪昇竜”レベル１に変わる
7E20E50B

7E20E6BA　“竜巻斬空脚”中が“滅殺豪昇竜”レベル２に変わる
7E20E70B

7E20E8FC　“竜巻斬空脚”強が“滅殺豪昇竜”レベル３に変わる
7E20E90B

7E20E278　竜巻斬空脚（弱～強）の降り際のポーズが滅殺豪昇竜レベル１に
7E20E30B　※改造しても１発しか出せないので、レベル１で充分です。

7E20EA78　“空中竜巻斬空脚”弱が“滅殺豪昇竜”レベル１に変わる
7E20EB0B

7E20ECBA　“空中竜巻斬空脚”中が“滅殺豪昇竜”レベル２に変わる
7E20ED0B

7E20EEFC　“空中竜巻斬空脚”強が“滅殺豪昇竜”レベル３に変わる
7E20EF0B

GB用X－T専用

幻のモンスターをゲットしまショー

これで貴方も裏トレーナー!!

霧島幸史＆ＲＹＵ－Ｊ

ＪＯＫＥＲ内で未だに人気のあるポケモンですが、ＰＯＳＩＴＩＶＥ創刊号にも載っていましたが、今回はどんなモンスターでも図鑑に載せつつ仲間にしてしまおうと言うちょっと贅沢なコードを教えます。 ＜霧島幸史＞

ゲームラボ(97/6)にポケモンのモンスター変更コードが載っていましたが、ハッキリ言ってアレは超甘い…って言うか、惜しい!! でも、あのコードで満足している様なら、サーチは失敗でしょう。ポケモンのモンスター変更コードは、ほっておいても何処かに載ると思っていたのですが、一向にその気配が無かったので掲載してみました。コレで裏トレーナーの醍醐味、「ミュウ、２４６匹所持」も夢じゃない！ ＜ＲＹＵ－Ｊ＞

最初からプレイする人の場合

①ゲームをスタートして、トキワシティに行く途中でもらえる「キズ薬」を入手した後セーブします。
②Ｘ－Ｔの改造コード**「０１０１Ａ２Ｄ２」**と**「０１６３Ａ３Ｄ２」**を入力して「キズ薬」を「マスターボール」９９個に変えてセーブします。
③その後**「０１ｘｘＢＦＣＦ」**を入力し、ゲームをロードした後、Ｘ－Ｔのスイッチを**「ACTION」**にして敵が出るのを待ちます。（ｘｘの数値は、モンスター・リストを参照して下さい。「ミュウ」だと「１５」です。）
④モンスターと遭遇すると、グラフィックはバグっていますが、捕まえると元の形になるで問題ありません。後は、いきなり「マスターボール」を使えば総てのモンスターが貴方のものになります。

冒険途中の人の場合

①いらないアイテム(どくけし等)を１つだけ残し、他の所有しているアイテムを全部パソコンに預けます。
②Ｘ－Ｔの改造コード**「０１０１Ａ２Ｄ２」**と**「０１６３Ａ３Ｄ２」**を入力して「キズ薬」を「マスターボール」９９個に変えてセーブします。

参考	アイテムの種類	アイテムの数
１段目	０１ｘｘＡ２Ｄ２	０１ｘｘＡ３Ｄ２
２段目	０１ｘｘＡ４Ｄ２	０１ｘｘＡ５Ｄ２
３段目	０１ｘｘＡ６Ｄ２	０１ｘｘＡ７Ｄ２

③後は「最初からプレイする人の場合」と同じです。冒険に必要なアイテムは引き出しても構いません。

＊**注意**：Ｘ－Ｔのスイッチを「ACTION」にしたままセーブすると、データーが消える場合があります。

ポケモンリスト（ポケモンNo／モンスター名／改造コード　の順）

No	モンスター名	コード	No	モンスター名	コード	No	モンスター名	コード
001	フシギダネ	99	051	ダグトリオ	76	101	マルマイン	8D
002	フシギソウ	09	052	ニャース	4D	102	タマタマ	0C
003	フシギバナ	9A	053	ペルシアン	90	103	ナッシー	0A
004	ヒトカゲ	B0	054	コダック	2F	104	カラカラ	11
005	リザード	B2	055	ゴルダック	80	105	ガラガラ	91
006	リザードン	B4	056	マンキー	39	106	サワムラー	2B
007	ゼニガメ	B1	057	オコリザル	75	107	エビワラー	2C
008	カメール	B3	058	ガーディ	21	108	ベロリンガ	0B
009	カメックス	1C	059	ウインディ	14	109	ドガース	37
010	キャタピー	7B	060	ニョロモ	47	110	マタドガス	8F
011	トランセル	7C	061	ニョロゾ	6E	111	サイホーン	12
012	バタフリー	7D	062	ニョロボン	6F	112	サイドン	01
013	ビードル	70	063	ケーシィ	94	113	ラッキー	28
014	コクーン	71	064	ユンゲラー	26	114	モンジャラ	1E
015	スピアー	72	065	フーディン	95	115	ガルーラ	02
016	ポッポ	24	066	ワンリキー	6A	116	タッツー	5C
017	ピジョン	96	067	ゴーリキー	29	117	シードラ	5D
018	ピジョット	97	068	カイリキー	7E	118	トサキント	9D
019	コラッタ	A5	069	マダツボミ	BC	119	アズマオウ	9E
020	ラッタ	A6	070	ウツドン	BD	120	ヒトデマン	1B
021	オニスズメ	05	071	ウツボット	BE	121	スターミー	98
022	オニドリル	23	072	メノクラゲ	18	122	バリヤード	2A
023	アーボ	6C	073	ドククラゲ	9B	123	ストライク	1A
024	アーボック	2D	074	イシツブテ	A9	124	ルージュラ	48
025	ピカチュウ	54	075	ゴローン	27	125	エレブー	35
026	ライチュウ	55	076	ゴローニャ	31	126	ブーバー	33
027	サンド	60	077	ポニータ	A3	127	カイロス	1D
028	サンドパン	61	078	ギャロップ	A4	128	ケンタロス	3C
029	ニドラン♀	0F	079	ヤドン	25	129	コイキング	85
030	ニドリーナ	A8	080	ヤドラン	08	130	ギャラドス	16
031	ニドクイン	10	081	コイル	AD	131	ラプラス	13
032	ニドラン♂	03	082	レアコイル	36	132	メタモン	4C
033	ニドリーノ	A7	083	カモネギ	40	133	イーブイ	66
034	ニドキング	07	084	ドードー	46	134	シャワーズ	69
035	ピッピ	04	085	ドードリオ	74	135	サンダース	68
036	ピクシー	8E	086	パウワウ	3A	136	ブースター	67
037	ロコン	52	087	ジュゴン	78	137	ポリゴン	AA
038	キュウコン	53	088	ベトベター	0D	138	オムナイト	62
039	プリン	64	089	ベトベトン	88	139	オムスター	63
040	プクリン	65	090	シェルダー	17	140	カブト	5A
041	ズバット	6B	091	パルシェン	8B	141	カブトプス	5B
042	ゴルバット	82	092	ゴース	19	142	プテラ	AB
043	ナゾノクサ	B9	093	ゴースト	93	143	カビゴン	84
044	クサイハナ	BA	094	ゲンガー	0E	144	フリーザー	4A
045	ラフレシア	BB	095	イワーク	22	145	サンダー	4B
046	パラス	6D	096	スリープ	30	146	ファイヤー	49
047	パラセクト	2E	097	スリーパー	81	147	ミニリュウ	58
048	コンパン	41	098	クラブ	4E	148	ハクリュー	59
049	モルフォン	77	099	キングラー	8A	149	カイリュー	42
050	ディグダ	3B	100	ビリリダマ	06	150	ミュウツー	83
						151	ミュウ	15

一般ど素人!!

KUNのたわ言コーナー

By. KUN

皆様、お久しぶりでございます。いかがお過ごしでしょうか。
さて、今回はも同様にＲＹＵ－Ｊ氏に引きずりまわされたどり着いた『ジャンク屋』さんについてお話し致しましょう。

『ジャンク屋』..... 要するにリサイクルショップなのだが、中古パソコンの販売がメインでＴＶやオーディオ品からパソコンソフトやＣＤ、ビデオまでと心くすぐられる品揃えが素敵。　普通こんな店ってのは、暗くて汚くて狭くてオタクくさくて何だか怪しい空気がたち込めるものだが、比較的この店は整理されている。店内には結構お客さんもいるってーのにジャンク品コーナーはハード機器の墓場よろしくひっそりとしている。どう見てもゴミにしか見えない物を目の前にして「やはり私って普通じゃないのか!?」と考えさせられる。　あーあー、こんな数じゃあ秋葉原の足元にも及ばないぜ。しかし地方にはジャンク屋そのものの数も少なく、貴重なのも事実。マニアはマニアなりに苦労してるんですね、ＲＹＵ－Ｊサン。
それにしても、値段しか書かれていないガラクタ、中にはそれすら無い正体不明のブツもある。　これで何の部品かわかるのだろうか。いや、マニアがあなどれんのは充分承知している。　この程度の部品ならどの機器のどこの部品なのかわかってしまうのだろう。おそらく見なくても触れただけで.....匂いを嗅いだだけでわかるのだろう....たぶん。

ＫＵＮ「ねぇねぇ、これ何の部品？」
RYU-J「知らん。」（←超アッサリ）

ーーーなんだとーっ、話が終わっちまうじゃねーか!!
台本通り(？)にやってくれなくちゃ困りますわ。ムムッ、そうか、何はともあれＲＹＵ－Ｊ氏の弱点発見！　こんなチャンスは滅多になかろう。一気にたたんでしまえ。

ＫＵＮ「ププッ（←笑）えっ コレ、何かわかんないの？」
RYU-J「知らねーよ。おまえわかるの？」

うっ しまった、痛いところを突かれた。そーいやＫＵＮも知らねーんだ。
私とした事がこんなイージーミスを犯すとは.....おバカっすねぇ。

ＫＵＮ「えっとぉ.....中華ナベの取っ手。」

RYU-J「........。」
ＫＵＮ「........　」
RYU-J「ジャンク屋ってさぁ、自分の欲しい物を探す所でしょ。この部品が何とかはあまり関係ないよ。ここに来る人達は壊れたハードをある程度修理できるから、自分の欲しいモノさえ見つかればそれで良い訳。
まぁ、掘り出し物は早いもの勝ちだけどね。」
ＫＵＮ「コクコク（←うなずき）」

よっしゃ、いっちょアチキもえぇもん掘り出して見せまひょか。
おおぅっ、いきなりノートパソコン発見！値札に「ＦＤ－ＮＧ、動品。１万」とある。
１万円で売ってくれんのはわかったけど、後は何だって？

RYU-J「フロッピードライブ(ＦＤ)がイカれてる(ＮＧ)けど動きますって意味だよ。」
ＫＵＮ「むー、そっか。修理すればＯＫなんスね。ノートパソコン１万円は、はっきり言ってお買得なのでは？」
RYU-J「ＨＤＤ(ハードディスク)も付いてるから安いは安いけど、古い機種だから重いよ。性能もイマイチだし。」

どれ、ふんぎゃーー。.....確かに重い。こりゃノートって言うより百科事典って感じだな。　こんなん持ち歩けねーよ、何の為のノートパソコンなんだよ。　すっげー不便。
ウキャッ、こっちに９８があるぞ。えーと、「ＰＣ－９８０１ＲＡ」とな。
値段は.....ナヌーッ、５００円だってー。こりゃ激安、要チェックや。

RYU-J「それ、ケースだけで中身は無いよ。安過ぎだってば.....。」

ありゃ、ホントだ。めっちゃ軽いやん。
んじゃ、あっちのパソコンはどうだ。　なになに「ＰＣ－９８０１ＤＡ」で６０００円也か、これなら中身もありそうやっ。

RYU-J「おっ、コレは安い。ケースが多少割れてるものの３８６(ＣＰＵ)の機種がこの値段なら言う事無し。欲しい人は欲しいでしょう。」

やっほ～い！　やったぜ!!　ついに掘り出し物発見。長い道のり、くじけず頑張ったかいがありました。　いや別に、アタシャ要らないんだけどね。

　苦労の末「ＰＣ－９８０１ＤＡ」６，０００円也、ついに掘出し物を発見したＫＵＮは大喜び。買わないくせに我が物顔。鼻をフンフンふくらめてＲＹＵ－Ｊ氏が触ろうと手を伸ばそうものなら、ガルルルルルル。

RYU-J「････あんた、楽しそうだねぇ。向こうにソフトのジャンクもあるから見て来な

よ。」
ＫＵＮ「ソフトのジャンク？ それって大丈夫かにゃあ。」
RYU-J「ここのヤツはちゃんと動くよ。ケース割れや説明書が無い程度だから。」

そっか、じゃ、何でも鑑定団出動。おー、あったあった、コレっすね。ゲームソフトに混じってアダルトビデオや音楽ＣＤもあるぞ。
やった、いきなりプレステソフト発見。タイトルは「鉄拳」だ。値段は････５０円??
キャー、素敵ー、と思いきやケースだけだと。フザケンな、いらねーよ!!
まぁまぁ、気を取り直して････おっＦＣソフト発見、「ドラクエⅢ」だ。値段はぁ、よしっ５０円。買ったー。とりあえずゲットしておくか。
今度はサターンちゃんソフトだ。えーっと、「制服伝説プリティファイター」？ なんじゃコリャ。マニアックそうなゲームだなぁ、５００円か。高いのか安いのかわからんぞ、ポイッ。ジャンク屋をまわる為には相場を知っておくのも大事なお勉強っスね。
あらっ、ＲＹＵ－Ｊ氏大好きＦＣディスクだ。説明書が無いけどサッカーゲームらしい、５０円だって。別にいらないや。

むっ、またまたサターンソフト発見。あっ、「ストゼロ」だぁ、少々キズあり５００円か。持ってるからイラナイのさ。
････何だかんだ言って結構あるなぁ。ゴミあさりは面白いね。（←ゴミじゃねっつの）

さて戦利品をＲＹＵ－Ｊ氏に見せびらかしに行くか。ところでＲＹＵ－Ｊ氏は何か買ったのかな？ あ、何か持ってる。

ＫＵＮ「何ソレ、何の基盤？」
RYU-J「ファミコンの基盤。３００円だったからパーツ取りにね。」

ホントだ、Ｎｉｎｔｅｎｄｏって書いてある。ファミコンの中身ってこーなんだ。って見てもわかんねーよ。よく見付けたねぇ、さすがはオタクだね。えらいね。

とりあえず今日の宝探しはこんなところかなと思いジャンクコーナーへ戻ってみたら、さっきの「ＰＣ－９８０１ＤＡ」が無いっ!!
ＲＹＵ－Ｊ氏曰く、今しがた誰かが買って行ったとの事。
あ～ん、ＫＵＮのなのにィ。（←？）
何てタイムリーなネタなんだと考え直し、掘出し物は見付けた時がお買い時だと知りました。ジャンク品をこよなく愛する皆様もそうでない方も、財布が許す限りガッチリ買いましょう。

おしまい。ありがとやんした。

コラコラ コラム⑤

『頑張る商業誌』

By：RYU－J

同人誌と商業誌の壁が随分無くなってきたと思う…ってのはさっき言ったが、最近、商業誌が同人化して、かなり面白くなって来た。中でも群を抜いてスゴイのが『海賊ソフトの本(三才ブックス)』だ。この本の製作には、鶴見君も参加している…って言うか、ほとんどの企画が鶴見君だ。実際に彼の名前は至る所にボコボコ出ているし、文の感じもまんまなので、ＰＯＳＩＴＩＶＥの読者なら１発で分かる事だろう。遅ればせながら、一応僕も参加させてもらった…(笑)。

この本は、『ＰＯＳＩＴＩＶＥの特別総集編・商業誌版』って感じで、商業誌にしてはかなりブラックかつマニアックだ。鶴見君の力による所が大きい気もするが、裏モノユーザー好きする情報が多く、かなり良い１冊に仕上がっている。この本の出来があまりにも良いため、今号のＰＯＳＩＴＩＶＥの発行を見送ろうかと思った程だ。冗談抜きで…。

中でも特に驚いたのが、アジア各国の旅行体験記で、各種電脳街の現状を事細かく、尚かつ正確に掲載してある。そして、各種電脳センターの店舗見取図にも驚いたが、サパーレックの見取図には驚きを通り越してビビった。アレはかなりスゴイ。サパーレックの見取図の発表は、多分世界初だろう。たかが見取図と思う人もいるかも知れないが、サパーレックの見取図を作るってのは、『夏コミの会場の見取図』を作るくらい難しく面倒だ。いや、裏の世界に関わっている事なので、最悪、拉致やリンチを覚悟しないといけないかも知れない。まさに命がけの仕事だ。

実はここだけの話、僕達は『マジコン通信』に続く特別創刊誌として、『裏海外旅行の本』を企画していた…が、『海賊ソフトの本』のクオリティにはとても勝てそうにないので、今回は発刊を見送る事にした。商業誌にあそこまで詳しくやられては、とても太刀打ち出来ない。先にやったモノ勝ちの世界なのは充分承知しているつもりだけど、アレは反則だよね。同人の芽を摘む気ですか、三才ブックスさん(笑)。

まぁ、結果的に負けた事になるのかも知れないが、サワヤカな負け方だった。完敗に乾杯って感じだ。(←ピュウ～。またやっちまった。)

鶴見君もパワーで溢れてるのは分かるケド、少しはセーブしてよね。自分と仲間苦しめてど～すんの(笑)。あっ、でも僕も『マジコン通信』からの転載ＯＫしたから同罪か…。と言う事で(?)、『海賊ソフトの本』はかなりオススメです。アジアの電脳街も、この１冊さえ持って行けば何とかなりますし、ＦＣパチモノソフトカタログやピーコＣＤカタログも、ソフトハウスから苦情が来そうなくらい詳しく載っています。１冊と言わず、保存版として２冊くらい買っておきたい本ですね。

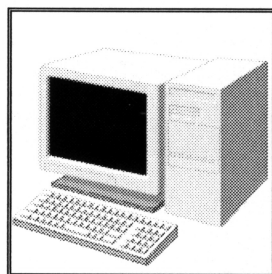
DV64特集その2

MAKE YOUR OWN N64 GAMEZ in ONE CD!!

WRITE BY Zex (cyn173)

マジコン通信ではＤＶ６４とＮ６４間でのダウン＆アップロードにてレポートしていましたが、今回はダウンロードしたゲームをＣＤに焼き付ける方法を紹介しようと思います。テストに使用した環境は以下の通りです。

《 使用マシン 》

GATEWAY 2000 P6-200
Pentium Pro 200Mhz
64MB EDO RAM
2. 5GB HDD
MITUMI 12倍速CD-ROM
YAMAHA CDR-400（四倍速書き込み）
Matrox Millenium 4MB

《 ライティングソフト 》

Adaptec EasyCD PRO 95

ＣＤＲの書き込みに関してはそれほどハイパワーな環境である必要はありません。Ｐｅｎｔｉｕｍ位で十分でしょう。ライティングソフトは定番のＥａｓｙＣＤ ＰＲＯ９５を使用していますが、基本的にＣＤ－ＸＡ（Ｍｏｄｅ２）でマルチセッション書き込みができれば問題ないはずです。

《 GAME DOCTOR V64 》

（Ｎ６４ソフトを落とすのに必要）

《 多数のN64ゲームカートリッジ 》

（もしくはＰＣにダウンロードしたファイル）

《 当方で確認済みの現在バックアップ可能なゲーム 》

ゲームタイトル	容量
スーパーマリオ６４	６４Ｍ
マリオカート６４	６４Ｍ
※ スターフォックス６４（要パッチ）	１２８Ｍ

パイロットウイングス６４	６４Ｍ
ワンダープロジェクトＪ２	６４Ｍ
ブラストドーザー	６４Ｍ
テュロック（ＵＳ）	６４Ｍ
パワフルプロ野球６４	６４Ｍ
最強羽生将棋	６４Ｍ
栄光のセントアンドリュース	６４Ｍ
ウェーブレーサー６４	６４Ｍ
ＭＡＨＪＯＮＧ ＭＡＳＴＥＲ	６４Ｍ

（※ スターフォックス６４はパッチプログラムが必要です。）

《 ＤＶ６４用ＢＩＯＳファイル 》

それでは早速作ってみましょう

ゲームＣＤ作成手順

まずＥａｓｙＣＤ Ｐｒｏ９５を立ち上げます。ウインドウの中央のメニューからＮＥＷのボタンを押します。ＣＤのタイプを選択する画面が出てきます。一番上にあるマルチセッションＣＤを選びます。ｇｅｎｅｒａｌ（一般設定）の項でセッションタイプをＣＤ ＲＯＭ ＸＡ（Ｍｏｄｅ２）を選択します。

次にデータトラックの項を選択して、書き込むゲームのファイルを設定します。ここで注意する点があるのですが、必ずドクターＶ６４の最新ＢＩＯＳのファイルを入れておく事です。これがないとファイルを認識してくれないみたいです。最後に書き込みのボタンを押せばあとはちゃんと書き込まれるはずです。
ちなみにマルチセッションで書き込める為、追記も可能です。でもあまり多くの回数追記してると容量が目減りしてきますので、ある程度まとめて書き込んだ方が効率的でしょう。

あとは、焼き込んだＣＤをＤＶ６４に入れてきちんと動けば成功です。
ただＣＤＲは機種や動作環境によって書き込みに失敗するケースもある様です。これについてなにか情報がありましたら、Ｚｅｘまでお知らせ下さい。

Zex

海外裏物輸入アドバイス

ネット商人 ZeXploReR

一昔前は海外の雑誌広告からでしか情報が入ってこなかったものでしたが、インターネットの普及により日本に居ながらにして手軽に舶来品の情報がゲットできるようになりました。今話題のＰＳの MOD-CHP やＮ６４用のマジコンなどもインターネットのＷｅｂサイトで手軽に注文できます。*「ほしーぜ！くっそー、いますぐオーダーだ！」*っとあせる人もいると思いますが、個人輸入にリスクはつきもの。ここではなるべくリスクを回避して、楽しく海外通販を楽しむ方法を紹介したいと思います。

見積もりを依頼する業者を選ぶ

昔と違い今はインターネットという便利な物があるので、Ｙａｈｏｏ！などの検索エンジンなどで希望の商品の名前やキーワードで検索をかけて、通販Ｗｅｂなどを探します。ニュースグループにもよく裏物を扱っている業者が宣伝しているので、そっちをチェックしてみるのもいいかもしれません。

まずは見積もり請求

まず購入商品の見積もりをＥ－ＭＡＬＥかＦＡＸで依頼します。必ず送料と注文方法、納期を聞くのを忘れない様に。数日以内に返事が来ない様であれば、そういう所は無視して他の所をさがしましょう。こちらからの見積もりや質問に対するレスポンスの速さでその業者の客への対応の速さや誠実さが伺い知れます。２４時間以内に返事が来る様であればおおむね信用はできると思います。
見積もりの返事が来たら、チェックすべき事がいくつかあります。まずカードが使えるのかどうかと、商品の発送方法を確認してください。支払方法は、海外通販において代金引換というのはほとんどありえないので、カードによる支払か直接現地の銀行口座へ振込を指定してくる筈です。又、発送には必ずＤＨＬかＵＰＳ、ちょっと高いけどＦｅｄｅｘを利用できる事が必須条件です。中には郵便で安く送れると言ってくる業者もいますが、あれはやめておいた方がいいです。筆者のこれまでの経験からいって、トラブルが起きたとき一番最悪な対応をするのが郵便局です。ＦｅｄｅｘやＤＨＬなら伝票番号さえわかれば、３０分程度で荷物の所在がわかりますが、郵便だと荷物の所在確認申請というのをだして早ければ一週間以内、もしくは忘れたころに返事が来るという最悪の遅さです（笑）

いよいよオーダー！

値段もまずまず、じゃあ注文しようかと思っている貴方、ちょっと待ってください支払方法はもう決めましたか？商品代金の支払については以下の方法が一般的です。送金の方法としてはいずれも確実な方法です。

カード（ＶＩＳＡやMASTER）による決済　　　かかる費用は代金の３％
海外送金振り込み　　　　　　　　一律￥４５００（電信）
海外送金小切手　　　　　一律￥２５００＋送料

もし貴方がカードを持っていれば、それを使うのが一番いいでしょう。万一騙された場合でもカード会社へ通報すればお金が返ってきたケースも多いです。又、カードの番号を相手に送る場合、Ｅ－ＭＡＬＥを使うのはお勧めしません。なるべくＦＡＸを使う様にしましょう。でもなかにはカードを持っていない人もいると思うので、そういう人はちょっと高いですが海外送金振り込み（電信）で送金する事をお勧めします。

カードを支払に使う場合は、カードの番号を添えてＦＡＸで送ります。海外送金振り込みの場合は送金した旨を添えて、送金の控えを一緒に送るといいでしょう。この時、発送したら必ずその旨の返事と運送会社の伝票の控え（もしくは伝票番号）を送るように要求したほうがいいです。こうしておけば税関で荷物がストップしたり、荷物が紛失してしまった時でも、伝票番号で運送会社に照会すれば荷物の所在が確認できます。備えあれば憂いなしですね。
あとは、消費税分（５％）のお金を用意して、荷物が家に来たら税金を払って受け取ります。でもときたま出荷した業者がまぬけで、ＩＮＶＯＩＣＥ（内容物の商品価値証明書、税金を算出するのに必要）をつけ忘れるケースもあります。そういう時は、送金した控えを日本の通関業者（ほとんどの場合ＤＨＬで発送された物ならＤＨＬで通関します）に渡せば大丈夫なはずです。まぁ、どうしても早く物が欲しい場合は保税地域へ直接赴いて自分で通関するという方法もあります（でもまる１日つぶれます）

あとがき

ＺｅＸもこれまで個人輸入はさんざんやってきましたが（個人通関も経験しました）、事に外国の業者との取り引きでは、こちらが期待していた様なサービスが受けられないどころか、酷く雑でいいかげんな対応で悩ませられた覚えがあります。ですが、快く返品や交換に応じてくれた（しかも送料は向こう持ち）誠意のこもった対応をしてくれる業者もいるのも事実です。購入には値段も大事な要素ですが、それと同じくらいに相手の客に対しての対応も大事だと思います。

税関と僕

Write By : 村城 充(むらき みつる)

国際化の波も例外なく裏モノマニアにも訪れ、直接現地へ出向いての買い物も、そう珍しい事ではなくなった。さすがアジア各国は裏モノ発祥の地だけあって、信じられないソフトが超特価で売っていたりする。何処かで見たようなキャラが勝手に使われているソフト、数十本のゲームが詰まっているカートリッジ、本物よりも綺麗なラベルのコピーCD。どれも僕たちの胸をときめかし、過剰なまでに購買意欲を煽り、異常なまでの衝動買いへと発展させてしまう。買い物を済ませ、両手に持ちきれない程の裏モノを抱えながら考える事は1つ。「どうやって税関をクリアするか…」だ。

“裏モノマニアと税関”は、未来永劫のテーマなのかも知れない。

1996年某月。初めてタイに行った。香港を凌ぎ世界一の裏モノ市場となった国だけあって、その数は半端ではない。ついつい雰囲気に呑まれて、怪しいCDをたんまり買い込んでしまった。その数500枚。小型冷蔵庫くらいの質量があり、とても持って帰れそうにない。仕方がないので、他の荷物も混ぜ、2つの箱に分けて郵便で送る事にした。郵便には飛行機便と船便があったが、値段に差があり過ぎたので、船便を選ぶ。1ヶ月程かかるらしいが、気長に待つとしよう。

あれから1ヶ月経っても荷物が着かない。一緒に旅行した友人が送った荷物は、すでに届いているらしい。次の船便になったのだろうか?

2ヶ月ちょっと経った頃、1通の手紙が届いていた。国際郵便局…税関からだ。どうやら荷物が引っ掛かったらしい。冷や汗を流しながら文面を読むと、“品数(CDの枚数)が多いので、税金が別途必要になるかも知れないから、単価を教えてくれ”との事。そんな事ならお安い御用と、正直に「1枚500円」と書いた書類を返送した。

それから1週間後、税関から電話があった。『単価が安過ぎるので中身をチェックしたところ、コピー品という事が判明した…』。ヤバイ、バレた…。ショックのあまり、相手が何を言っているか解らない。冷静になって考えてみれば、プラスチックケースに入ったままのコピーCDを500枚入れたダンボールだ。バレない方が不思議だ。

後日、電話で言われたとおり、大手町の国際郵便局内の税関に行く。担当職員に合うや否や、『渡せません』の一言。お目当てのダンボール箱は、手を延ばせば届く所にあるだけに悔しい。使いません、動作しません、ラベルが綺麗なんで…などの、寝る間も惜しんで考えた言い訳にも、『ダメです』の一点張り。担当者曰く、『動作しようがしまいがダメです。改造すれば動くようになるんでしょ？ ５枚や１０枚ならともかく、この量じゃ業者にしか見えないですからね。』との事。以外に詳しい、さすがプロだ…などと納得している場合ではない。

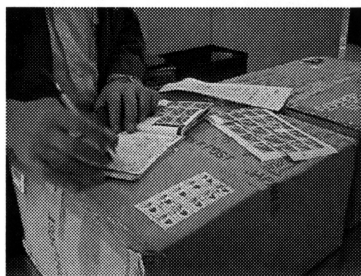
違法性の判断だが、ＣＤにプレイステーションやセガサターンらしきロゴマークがある物はコピーＣＤと見なしているようだ。無地やロゴなしに関しては、税関でチェック出来る訳ではないので、一応はクリアとの事。じゃあ、本物はどう判断するのだろうか？
結局、５００枚中３８０枚がダメだった。こうなると精巧なコピー品が恨めしい。残りの１２０枚は何とかＯＫなのだが、これを持ち帰るには３８０枚を自主放棄(破棄)しなくてはならない。返送という手段も残されてはいるが、同一発送物という事で、全品を返送しなければいけない。一部のみというのは認められないそうだ。
どうしても５００枚のＣＤを捨てる事はできなかったので、泣く泣く現地の知人宛てに送り返す事にした。早目に対策を練りたかったので、１週間で着くという最速の航空便にする。その運賃はナント４万円弱。痛い出費である。トホホ････。

税関での悪夢のような出来事から、１ヶ月が過ぎた。荷物ももう着いている事だろう。ついでもあったので再びタイに出かけたのだが、知人宅には、まだ届いていないとの事。タイの地方郵便局を訪ね、国際郵便の件を相談をするが、上手く言葉が通じない。数時間の押し問答の末、やっと『中央郵便局』を紹介された。中央郵便局は、バンコクの中心地にあるタイで一番大きい郵便局だ。外国人観光客はみんなここで郵便を出している。

とりあえず、ここでもう一度相談するが、やはり通じない。単語帳を駆使して、やっと『ここには無い』と言っている事が解った。ひょっとして、僕は、ただたらい回しにされているだけではないのか？ 忙しい中、時間を裂いて出向いているのに、これじゃあんまりだ。
さすがに頭に来たので、日本の国際郵便局に『最速の航空便で出したのに、話が違うじゃないか!!』と怒りの国際電話を掛けてみた。すると、至急確認してみるとの事。１時間後に電話を掛け直したら、あの日の翌日に間違いなく発送していると言う。じゃあ、なぜ届いていないんだ？ おかしいじゃないか。消えたのか？
どうも僕だけではとてもラチが明かないので、日本に８年も留学していて外交官の仕事もこなしていた、日本語がペラペラなタイ人の友人に通訳をお願いする事にした。完璧な同時通訳の結果、僕の荷物はタイ国際空港内にある事が判明した。どうやら、まだ税関の処

理の途中のようだ。早速空港へ向かう。また税関か…。
タイ国際空港の税関に着き、関係者に問い合わせたところ、ようやく僕の荷物と感動の再開。しかし、税金の手続きが残っているので、まだ渡せないとの事。処理にはまだ数日かかるようだ。もちろん僕も仕事があるので、そんなには居られない。かなり説明したのだが、結局、目の前にある荷物を手にする事はできなかった。

最初の旅行から４ヶ月が経ったある日、またタイに来る機会が持てた。しかし、返送先である知人に訪ねたが、荷物はまだ届いていないと言う。代わりに１通の書類が届いていた。どうやら荷物に税金がかかるらしい。タイで買った物を返送されたのに、税金がかかるのか？ 信じられない。
これは税関同士の問題の気がするので、日本の税関に問い合わせてみたところ、日本とタイの国柄の違いのせいだと、事務的に淡々と言われた。どうも納得が行かないが、今回は細かに通訳してくれる友人もいない。試しに額を聞いてみたところ、ＣＤ１枚に付き約５００円の関税がかかるらしい。ナント、購入価格と同じではないか。

しかし、ここまで来た以上、そう簡単に諦める訳にも行かないので、仕方なしに関税を支払う事にした。こうして僕はやっと自分の荷物を再び手にする事ができた…と言っても、荷物がタイに戻って来ただけだ。要するに無駄金を使って振り出しに戻っただけなのである。日本に持ち込む方法は、これから考えなければいけない。

海外で裏モノを買い込んだ事のない人には、信じられないような出来事でしょ？ 普通に自分の物を少し買って来る場合は別だけど、人に頼まれてホイホイ簡単に買って来れる程楽な世界ではない。リスクもそれなりに大きいのだ。
その後、何とか荷物を日本に持って帰る事が出来たのだが、最終的な必要経費を含むと、コピーＣＤ１枚あたりの単価が４０００円近くになってしまった。充分本物が買える価格だ。最初の段階で自主放棄してしまった方が賢明だったかも知れない。

国内へ持ち込むコツとしては、質量を極力減らす事だ。プラスチックのケースは捨ててしまうのが得策だろう。ショップによっては、ケースの分値引きしてくれる店もあるので交渉してみよう。ＣＤとジャケットは別にした方が良いだろう。雑誌の間に挟んでしまうのが良いかも知れない。ＣＤは単体だとかなり薄くなるので、数枚の束に分けて洋服か何かで包んでしまえば良い。極力、民芸品や食料などの土産物と一緒のバックなどに入れてカモフラージュしてしまおう。
直接持ち帰る場合は、入国時の荷物審査に注意。監査員の前でオドオドしない事、コピーＣＤの入った荷物を見ない事だろう。こちらは、かなり心理戦に近い。なるべく若い監査員のゲートを選ぶのが良いかも知れない。国内持ち込みは、結構運が左右する。でも、もし見付かっても没収程度で済むので、軽い気持ちで挑むのが良いでしょう。

こうして僕は、１０００枚近いコピーＣＤ(増えてる！)を持ち帰る事ができました。

SKILLS マガジン in POSITIVE

最強のマジコンアダプター「ディリーゴ」登場！！！

WRITTEN BY　入川　秀則＆SKILLS

ヨーロッパ・イギリスのハッカーたちが出した最強な最後のマジコン
アダプターが先日発売になりました。（まだ未確認です。すいません。）
「マジコン通信」等でも紹介された「サーベラス６４」もそうですが、最近
香港よりもイギリスのエミュレータマニアのパワーはすさまじい！！！

今回はそのディリーゴというマシンの紹介をわかるだけします。

これはマジコンが好きなエミュレータマニアが趣味で作ったものが、内輪で
大受けしたため、手作りで量産していくアダプター。今月のゲームラボに
載っている吸い出し機のパワーアップ版と考えていいでしょう。一応現在はゲームドクター用の
ディリーゴしか発売されていないようですが、パートナー用、SWC用、ＵＦＯ用も
発売されるようです。なんと生産数は受注制にて１ヶ月に２７台しか生産でき
ないそうだ。これは入手困難だ。ちなみにサーベラス６４、サイクロプス６４
も受注制の手作りのものみたいです。持っている人いたら連絡下さい。

ディリーゴというマシンはマジコンとソフトの間にさしてソフトを
バックアップするとスターオーシャンもバックアップでき、データ圧縮も
でき、その上ＦＣもバックアップでき、ＦＣがＳＦＣ上で動くとかで
変換ソフトを使えばエミュレータでも動作するというまさにコピーマニアには
たまらないアダプターであります。価格も＄１４９．９９と手製の割に安い
価格です。今、インターネットにて注文中で来月には品物が届くそうなので
届き次第続報を伝えようと思います。「www.e-emporium.com」にて。

スマートブロスのバージョンアップ版のマジコン「スマートブロスＤ３」
Ｄとはドラゴンという事だがなぜドラゴン？？これもインターネットにて
入手できます。ＵＲＬは「www.magg.net/~hellfire」です。
プロファイターのハンディ版も発売予定のようですが、詳細は不明です。

秋葉原を中心に偽たまごっちが大暴落！！

Written　by　さえき

ひえーーー。偽たまごっちこと「デジタルペット」が大暴落っす！！相場は大体１０００円
前後になってしまいました。５０００円もした頃に大量にそろえてしまった人たちは
お気の毒です。激貧コレクターの方は今がチャンスでしょう！！一番安いのは
「恐竜ゲームギャオー」と「ラクラクダイノくん」の６５０円。次に
「ユキペンギン」「恐竜育成」「ガソバレ犬だくん」の８５０円ってとこです。
秋葉原駅前のトキワ無線、牛丼屋そばの店等が安い！他は案外２０００円位でふんばってたりします。

ＳＦＣ研究会と僕

Write By ： 村城 充（むらき みつる）

香港やタイをも越えた!?
夢のようなオールｉｎ１ＣＤを売りまくる業者が日本にあった!!

★ 復活！ＳＦＣ研究会 ★

マジコンブームの全盛期、ユーザーが周囲のソフトのコピーに飽きた頃、超画期的かつ超イリーガルなＣＤが御目見えした。後に大問題となるＳＦＣ－ＣＤスーパーｉｎ１だ。

このＣＤ、当時発売されていたＳＦＣのソフトをほぼ総て収録していて、下手なＦＣショップよりも強力なタイトル数を誇っている。元々はアジアのコピーショップがデーターのコピー元として持っていたモノが流出し、超任ＣＤや界王ＣＤなどと名付けられて販売されたのが起源らしい。当時のアジアでは、このＣＤを持ってさえいればコピーショップが開けた。それ程強力で極悪な代物なのだ。

その内、影ながらもごく当然のように、このＣＤが日本でも売り出されるようになった。主力の販売店は、マジコンユーザーなら知らない者はいないという、ＳＦＣ研究会だ。値段はＣＤ４枚組で約５万円とかなり高く、アジアの相場よりも２～３倍はした。しかし、ソフトが１本６千～８千円の時世に、この価格でＳＦＣの総てのソフトが揃うと考えれば激安この上ないだろう。裏モノ好きじゃなくても欲しい代物である。事実、発売当初の反響はかなり凄かったようだ。

しかし、一度甘い汁を吸ってしまうと、以前にも増して欲が出るのが裏モノ産業の悲しいセオリーだ。最初は会員にこっそりとしか売っていなかったこのＣＤも、次第に一般販売もされるようになった。しかも驚く事に、最終的にはゲームラボなどの商業誌に広告まで載せてしまう始末。裏モノを扱っているという感覚が、完全に麻痺してしまっていたとしか思えない。何処をどう見てもヤバイ宣伝なのだが、それでも売れると言うのだから世の中は不思議なモノだ。この時点で購入したユーザーはかなり考えが甘いと言えよう。裏モノに接する時は、もう少し危機感を持っていただきたいものだ。

もちろん、そんなモノを黙ってほっておくほどゲームメーカーもバカじゃない。世界最大級のゲームメーカー『任天堂』を筆頭に摘発に乗り出し、ＳＦＣ研究会はあえなく御用となった。裁判も行われ、数億円の損害賠償を請求されたが、永久業務停止の条件と引換えに告訴を取下げられた。こうしてＳＦＣ研究会は、この世界から消えていった。

それからどれくらいの月日が流れただろうか。インターネットの普及と共に、あのＳＦＣ研究会が復活した。正確には以前のＳＦＣ研究会との詳しい関係は不明なのだが、ホームページの内容を見る限りでは同一視して間違いないのではなかろうか。いや、それどころか、かなりパワーアップしている印象が強い。この不屈の闘志というか、恐いもの知らずなところが、裏モノ業界の最大の魅力だろう。このコピー業界の鏡の様な姿勢に敬意を表し（？）、現在の活動内容を紹介する事にしてみよう。

ここのホームページは、訳の分からない季節の挨拶から始まる。後、『一度は捕まったが、不死鳥のように甦った』だの、『今後も商品ラインナップを充実させる』だの、『返品に応じる』だの言っている。また、『都合により住所は公開できないが、安心して信用してくれ』とも言っている。もちろん信用するしないはユーザー次第だろう。

続いて価格表や商品リストが現れる。ホームページ開設当初は暗号化を計っていたが、最

近は面倒なのか、価格までかなりアバウトに掲載されている。
商品リストを見てビックリ。まるでゲーム万国ビックリ博覧会だ。相変わらず販売を続け、同人ソフトも収録され、全２５００タイトル近くなったＳＦＣ－ＣＤ(５枚組)を筆頭に、ＰＣ９８のソフトが２０００タイトル以上入ったＣＤ(１０枚組！)。最近ブレイクしつつある、コンシューマ機からアーケードゲームまで計数百タイトルを収録した各種エミュレーターＣＤ(イメージ付)、更には同人ソフトも含め、Ｘ６８Ｋのソフトがほぼ全部入ったＣＤやＰＣ８８のソフトがほぼ全部入ったＣＤなど、何でもある。価格的には多少高めかも知れないが、世界中でもここでしか入手できないレアなアイテムが多いので仕方がないだろう。『欲しい奴は迷わず買え！』と言った感じである。

商品の購入に際しては、まずここの会員にならなければならない。販売期間中に商品を買えば、自動的に会員になれるようだ。その後、ホームページや会報を通して、定期的に商品リストが送られて来る。完全通信販売制で、銀行口座振込後、E-MAILにて送金した旨の内容と希望商品、送付先を指定すれば、１～２週間で商品が届くシステムとなっている。

★ 夢の直撃対談 ★

今回、筆者は度重なるメールでこの某業者とコンタクトを取り、警察のオトリやメーカーの回し者でない事を証明した後、名前を伏せ、先方に何のデメリットを与えない、更に謝礼をたんまり…という条件で、販売責任者と直接会って、話を聞くことができた。

村城充「ユーザーとしては摘発などが気になるところですが、大丈夫なのですか？」
研究会「セキュリティが万全だから、ホームページでも商品の紹介ができるわけです。」
村城充「しかし、凄いラインナップですよね。」
研究会「価格の設定は高めだけどリスク代込みと考えて下さい。こんな夢の様な商品が誰でも買えるのはウチだけですからね。ウチは万が一捕まってもダミー(身代わり)がいるから大丈夫ですよ。」
村城充「これだけのソフトをどうやって集めたのが気になるところですが…。」
研究会「商品の入手には苦労しましたね。アジア各国を廻ったのはもちろん、ＭＳＸやＰＣ９８、ＰＣ８８、Ｘ６８ＫのＣＤ(ｉｎ１ＣＤの事)は自主製作です。ウチは１０年以上前から、ずーっと差額販売(つまりレンタルのこと)を都内で数年やっていまして、そこでデータを集めたんですよ。まぁ、長年の蓄積ってやつですね。ウチの店にはマニアもたくさん来ていましたし、交換もしていましたから。」
村城充「特に気を付けている事はありますか？」
研究会「エロゲーは売りますけど、非売のエロ画像関係(無修正画像)はリスクばかりなんで絶対にやりませんね。実は前回それ(某有名無修正ＣＤ)で少しありましたからね。こういったコピー業者を捕まえるときは、まずわいせつ物からというのが警察のおきまりパターンなんですよ。あと、会員(購入者)には絶対に迷惑がかからないようにしています。もちろん会員の住所録や購入リストなんかも残しませんよ。」

なるほど、裏業者とは言っても、この業界で良く聞く、詐欺や夜逃げをする業者とは雲泥の差のような気がする。この研究会は、コピー物を売って儲けたいと言うよりも、怪しいソフトを世に広めたいといった感じが強い。確かに違法で危険な行為かもしれないが、ソレをユーザーが求めているウチは仕方がないのかも知れない。
もちろん僕はこうした行為に対して、否定も賛同もしない。どうしてもこれらのアイテムが欲しい場合は、自分の意志でコンタクトを取らなくてはならない。ただ、その場合は何があっても責任逃れは出来ない立場にいる事を常に認識しておく必要がある。イリーガルなアイテムと接触するという事は、それなりのリスクを背負うという事だ。もちろん、アイテムがヤバければヤバいほど、そのリスクは大きい。あまり軽い気持ちで手を出すと、後で大変な事になるかも知れない…とだけ付け加えておこう。

★ こうした業者とコンタクトを取りたい場合 ★

パソコンを持っている人は、とにかくインターネットだ。検索エンジン「ｇｏｏ」などで「コピーＣＤ」などと根気良く検索すれば見つかるハズ。
また、こういった業者は、ｔｒｉｐｏｄを使う場合が多いので、『http://member.tripod.com/〃"某裏業者名"』で見付ける事も出来る。ＲＰＧで遊ぶように挑戦してみてはいかがだろうか。

どうしても通信販売は恐いと思っている人は、時々、ＪＲ秋葉原駅前周辺でこの業者の密売人がゲリラ的に出没しているそうだ。ソレっぽい人に声を掛けてみよう。でも、秋葉原でソレっぽい人ってメチャメチャいる気が…(笑)。商品の方は、リストより多少高いようだけど、ブツが直接入手できるし、ノートパソコンを持っている人ならチェックも同時に出来る安心だ。万一その売人がトラブっても、自分に被害がくる事は絶対に無い。心配症で暇と根気がある方は、こちらの方が向いているかも知れません。

《 特別公開 》

ＳＦＣ研究会の取扱ＣＤリスト

リストは取材時(６月下旬)のものです。

コンシューマ

ＳＦＣ ＣＤ(５枚組)……￥５００００－
ＦＣ ＣＤ……￥１５０００－
ＰＣエンジン ＣＤ……￥２００００－
ＭＤ ＣＤ(２枚組)……￥３００００－
ＧＡＭＥＢＯＹ ＣＤ……￥１５０００－
ゲームギア＆セガマスターシステム ＣＤ……￥１５０００－
ＭＳＸ ＣＤ(２枚組)……￥３００００－
コモドール６４ ＣＤ……￥１５０００－
レアなハードデータＣＤ(２枚組)……￥３００００－
(ぴゅう太、高速線、コレコビジョン、ＴＶ－ＢＯＹ、ＳＴＯＰＭＡＤＤＮＥＳ ＡＴＡＲＩ２６００など)

パソコン

Ｘ６８Ｋ ＣＤ(２枚組)……￥４００００－
アーケード基盤ＣＤ……￥２００００－
Ｎ６４マジコン用ＣＤ ３２本入……￥１５０００－
Ｘ６８Ｋ用ストリートファイターＸＶＩ(ＣＤ)……￥１５０００－
ＷＩＮ用難件特報 ＶＯＬ１～１３(１３枚組)……￥１３００００－
ＷＩＮ用難件寄生虫……￥３５０００－
ＴＲＵＥＴＹＰＥＦＯＮＴ集……￥１５０００－
ＭＡＣ ＩＮＳＴＡＬＬＥＲ ＶＯＬ１～５(５枚組)……￥１０００００－

■コラム・エッセイ■

日々是斯如

WRITTEN BY 矢本広

お化けの飯野賢治

私は、飯野賢治の姿を、初めて雑誌の写真画像の中に認めたとき、「わっお化け」という台詞を口に出してしまった者の一人である。
飯野は今、ゲームマスコミの世界で、寵児というか麒麟児というか、とにかくスターとして扱われている。ゲーム専門学校の特別講義に、FMラジオのパーソナリティーに、と、実に多忙のご様子だ。しまいには飯野個人を特集したムックまで出ている。
セガサターン版『エネミーゼロ』のCMでは、ゲームのプレイヤーキャラクターにして、飯野の美しい分身であるローラを映像素材として用いたモノの他に、飯野本体を映してしまったバージョンも作られていた。
まこと、ゲームメディアの飯野御輿の担ぎようは、ただ事でない。
だが、今、飯野という人間がもてはやされているのは、彼の作った『ゲーム』が面白いから、とか、彼の発表する言説が興味深い、とか、そういう理由にはよらない。
単に彼がお化けだから、である。
これはまず、彼がどう見ても、お化けとしか思えないような見てくれをしている、という意味である。が、もっと正確に言えば、彼はその容貌を、広告手段として戦略的に用いている、そして、そうしたあざとさを支えうるだけの化け物らしさを、元々彼は心身共に備えている、と言うことになる。だからこそ、私は一消費者として、彼の思惑にハマることもできるのだ。

たとえば『柔ちゃん』こと、柔道家の田村亮子は、今でこそCMに出るなどして、一時、なかばテレビタレント化したが、それ以前であれば、テレビマスコミのように、スポーツ技能など、競技に直接関係する以外の要素、例えば容貌についてを語るのは、私としては気が引けていたし、どだい興味がなかった。
しかし、初めから明らかにキャラクター商品として、完成状態で登場した飯野のお化け面に関しては、今も昔も興味津々である。どんな親の因果が報いたら、あんな風体の子が生まれるのか。あの当たりのきつい稚気丸出しな性格は、禽獣のごとき風体にこそ宿ったものなのか。あの風体と性格のために、今まで彼はいかなる不遇の少年時代を送ってきたのであろうか。やはり、親に見限られてサーカスに売られたりもしたんだろうか。複線として、人の一人くらいは刺していて欲しいよなあ。などなど。
私がこのように考えてしまうのには、無理からぬ理由がある。飯野のあの、奇怪な容貌と奇矯な言動、行動で世間を煙に巻くキャラクター性は、戯曲『オペラ座の怪人』のファントム、映画『不知火検校』の不知火検校、映画『バットマンリターンズ』のペンギン、小説『妖説太閤記』の羽柴秀吉、などにもうかがえる、ある意味、世に捨てられたと言える境遇の持ち主が、世に対し復讐を計る、という異形の人物類型に当てはまる印象があるのだ。
つまり、飯野はスターはスターでも、トリックスターなのである。
トリックスターなど、物語の役回りとしては手垢がつきまくっている。それだけ魅力的な人物類型だからだ。雑誌のエッセイマンガで、寺田克也が、飯野思しき人物カットの横に「最近よく見かけるゲームの人／こんどわしのマンガで／使いたい顔です」（『ゲーム批評』10号　P47）と記したのも、まったく自然なことだと思う。
私が本章の前半に述べたこと、すなわち飯野が売れている理由は、ここで俄然、説得力

を帯びてくるはずだ。ただお化けである、というだけでも受けがいい。その上このお化けは、ゲームまで作って売っているのだ。これは言ってみれば、ただバナナを食べているだけでもかわいいオランウータンが、ついでに四則演算までこなして見せているようなモノだ。サービス満点なのである。
ならば、産業として成熟したゲーム業界においての、飯野賢治のキャラクター商品化は、むしろ当然の成り行きと言えるだろう。毛色の変わった広告媒体として、彼はゲーム産業界から求められている。お化けが出るには簾柳の木が必要であるように、飯野の登場には、その前提として、テレビゲーム産業の成熟化という時代状況が潜んでいたのだ。
これだけ産業として社会に対する影響力が高まったゲーム業界と、ゲーム製作の現場の説明のしにくさを説明するうえで、ただのサラリーマン然とした人を何人か紹介するより、ああいうキャラクターを一人出しておく方が、とりあえず「例えばこんな人がゲームを作ってるんだよ」と、ゲームやコンピュータに詳しくない経済オジサンや、ただの新し物好きの若者に対して、かいつまんで説明するのに、非常に便利であろう。
小室哲哉は、音楽産業のシステムが巨大になりすぎて、ミュージシャンが個の単位で目立てなくなってるところに、逆説的に、自ら「俺が裏方のボスじゃ」という顔をして、自分をブランド商品化することで見事に成功したと言われる。
これと似たような状況が、もっと矮小化された形でゲーム業界にも起こった、ただそれだけのことなのである。
仮に、現在がもし、テレビゲーム産業史の初期、例えばファミコンが発売される前夜のように、業界の広告戦略のノウハウが未熟な状態であったら、当然こうはいかなかったはずだ。
最後に、ゲームに社会的な評価を与えることができる有力な機関として、通産省が共催団体として名を連ねる『マルチメディアグランプリ』を挙げたい。95年度の同大会では、『Dの食卓』が、パッケージ部門最優秀賞である通商産業大臣賞を受賞している。当時ポリゴンを駆使したアドベンチャーとして最も評価が高かった『アローン・イン・ザ・ダーク』に内容的に明らかに劣るこのタイトルが、ここまで評価されたことに関して、ソフト単体の質についてや、審査委員側の言い分などをなどを判断材料に、衒学的な解釈を試みることは極めて難しい。
しかし、飯野の才気あるお化けぶりが、産業論の文脈で正当に評価されていることを念頭に置くならば、この不思議についても、一応の納得には至れるだろう。
ゲーム産業界のお化け、飯野賢治の未来に幸あれかし。

(どっかしらでつづく)

ウヒヒムヒョヒョの人達へ

たとえば死体写真や昔の非合法文書を見てさ。素直に生理的嫌悪感を表明せずに、むしろ悪感をある種の快感に転化して、「ウヒヒ」とか「ムヒョヒョ」とか言っていられるのは、ひとえに精神的な『余裕』がある証拠なんですね。
で、多くのそういう人たちは、そうやって薄ら笑いをたたえられる自分を、ある種の粋を理解できる存在と見なして、特別扱いしているふしがあるようです。
でも、余裕があること自体をもって、ステイタスとし得るのでしょうか。問われるべきは、その人がどういう背景を以て、そのような余裕を持てているか、ということではないのでしょうか。
日本にサド文学などといった、怪しげなモノを愛する人たちの中で定番化しているアイテムを、外国から輸入した、いわば元祖アングラ系、今風に言い換えれば『元祖鬼畜系』とも言える澁澤龍彦という人は、ぶっちゃけた話、選良なわけ。『選良』ってのは、おフランス語で『エリート』のことザンスよ。
彼がそういう異様なモノをこよなく愛せた背景には、家柄&高学歴&多所得という、選良ならではのオールラウンドの余裕が、汲めども尽きぬほどにあった。うん、これなら『デ

カダン趣味』ってことで、格好がつく。
　で、今、『危ない一号』とか、その手の本から供される、諸々の鬼畜系アイテムを愛でている人達の、余裕の源泉って何だろうか、と私は思わず下司の勘ぐりを入れてしまうのです。
　家柄とか学歴とか、まあ、そんなにかしこまらなくても、特異な才能とか、なにがしか個人のアイデンティティに繋がるモノならばいいでしょう。
　それでもなくて、単に若さゆえだったりするのは、ただ微笑ましいばかり。うだつの上がらぬ平サラが、月俸から絞り出したパソコン通信代だったりするのは、ちょいとわびしいかな。
　ちなみに私は、鬼畜系ファンの人々のうち、こういう安価な余裕を元手に鬼畜なアイテムを堪能している手合いのことを、勝手に『アングラ的大衆』と呼んでいました。が、もっと親しみやすく『ウヒヒムヒョヒョの人』としたらどうかな、と、本日ただ今をもって思いたったのです。いかがでしょうか？ウヒヒムヒョヒョのお方。
　ところで、鬼畜系の人の持つ余裕の源泉が、確かな裏打ちのあるモノか、仮初めのモノであるかは、実は結構大きな違いを生ずるのです。
　先に、渋澤が異様なモノをこよなく愛せた、と述べましたが、それは、異様とされるモノの中に、時流の評価に左右されない、本質的な価値を見いだせていたからゆえ、なのです。異様だからといって、何でもよかったわけじゃないのです
　これは、彼が選良であったことと大いに関係があります。
　正当な徳目によって精神的な余裕を保持できるような人は、自分が我が身に宿るいかなる能力によって生かされているのかを、正しく見極められる力があります。だからこそ、自分が欲しているモノのことも正確に見定められるわけね。求めるモノがたまたま異様なモノ、世に『異端』とされる教養であるならば、その中から、真に優れた異端と、実は全然大したことのない異端が混在していたとしても、それらをきちんとより分けられるはずなのです。
　では、アイデンティティの基盤がセコい、ウヒヒムヒョヒョの人は、どうなんでしょう。
　どうも私見では、こういう人たちは結局、クーロン黒沢さんとかの目利きに頼らなければ、自分にとって好ましい異端が何かを決められないんじゃないか、と思えるんですよ。
　それはすごく格好悪いことですね。小室哲哉とかに頼って、聴くべきＣＤを選んでいるのと何が違うの、と思う。でも小室に頼る方が素直なだけマシだよ。

プロフィール

■ 矢本広 ■

　ラジカルなゲーム批評家として名を上げ功を遂げるべく頑張っているところですが、勢い余って先日、とある高名なイラストレーター氏にかなり不躾な文面の電子メールを送ってしまったことで後悔の念がこみ上げて来ており、すこし意気消沈中。アホか。

『矢本広のハッピーゲームプロムナード』

http://svr1.exa.co.jp/~yam/

Email yam@exa.co.jp

ＳＦＣ スロット・マシーン

1997/3/16 By : Hiroyuki Aoki

ＵＦＯぷろぐらむメーカで、プログラムを作ってみました。

いま、はやっている「ナンバーズ３（数字選択式宝くじ）」など、数字選びに困ったらこの「スロット・マシーン」で、ＳＦＣに、選んでもらいましょう。

思い付きで作ったので、たいしたプログラムでは、ないのですが・・・

プログラムの最初のほうにある（表示する桁数）［ＬＤＡ　＃＄０３］のところを、［ＬＤＡ　＃＄０４］にすると、ナンバーズ４を選んでもらえます。

ソースリトは、少し長いのですが、これぐらいは、勉強にもなるので、自分で打ち込んで下さいね。

打ち込み方と操作方法は、適当なエディッター「ＤＯＳの場合は、ＳＥＤＩＴ」などで、ソースリストを打ち込みます。「；」に続く文章は、コメントなので、打ち込まなくても平気です。ファイル名は、「ＳＬＯＴ．ＡＳＭ」と、して、セーブします。そして、アセンブルします。「ＧＴＡＳＭ　ＳＬＯＴ・ＡＳＭ」これで、「ＳＬＯＴ．ＳＭＣ」が、できあがります。

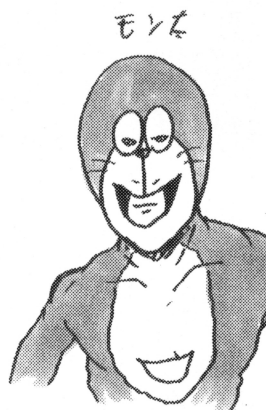
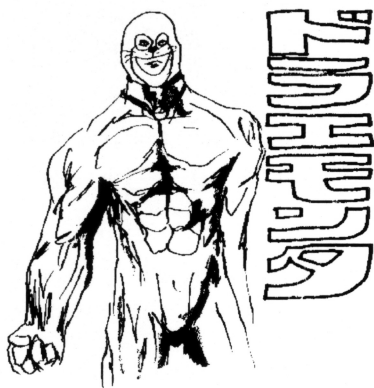
ゲームをスタートさせると、数字がぐるぐる回っています。「Ｙ」ボタンで、停止します。

もっと詳しい、プログラムの説明、もっと気のきいた、プログラムの工夫を、したかったのですが、事情があり、出来なっかたのが残念です。

「ＵＦＯぷろぐらむメーカー」（ゲームテック）は、よくできているので、マニュアルだけでも、読んでみる価値があるので、パソコンをもってなくても、この際、購入してみてはどうでしょうか。　かなり貴重な資料ですし、値段も安いので。お奨めします。

```
; スロット・マシーン
; 1997・3・10    By:Hiroyuki Aoki

        SRC     LIBINIT.ASM

START:  SEP     #$20
        off16a
        LDA     #$03            ; 表示する桁数。(LDA #04 )
```

```
        STA     $0100
        LDA     #$0D            ; X座標設定。
        STA     W_TEXT_X
        LDA     #$0D            ; Y座標設定。
        STA     W_TEXT_Y
        LDA     #$30            ; X・Yに”0”を表示。
        JSR     PRN_CHR
        JSR     BS

MAIN:   JSR     SLOT            ; 数値を回す。
        JSR     PRN_CHR         ; 数値を表示
        JSR     BS              ;[PRN_CHR]を実行すると、X は、+1してしまうので。
        JSR     KEYPAT          ; 押されているキー、チェック。
        BCC     NOKEY           ; キーが、何も押されてなければ、ジャンプ。
        JSR     REL_JOY         ; キーが、離されるまで待つ。
        JSR     INCSLOT         ; 次の桁へ。
        JSR     S_CHECK         ; 終了か、チェック。
        PHA
        LDA     $0100
        CMP     #$00
        BEQ     FIN
        PLA
NOKEY:  JMP     MAIN

FIN:    PLA
FIN1:   JMP     FIN1


S_CHECK:PHA                     ; 表示する桁数チェック。
        LDA     $0100
        DEC
        STA     $0100
        PLA
        RTS

SLOT:   INC                     ; Aレジスタに、0～9の数値を入れ戻る。
        CMP     #$3A            ; 9以上の数値になったら0をセット。
        BNE     SLOT1
        LDA     #$30
SLOT1:  RTS

BS:     PHA                     ; バックスペース表示（1文字戻る）。
        LDA     W_TEXT_X
```

```
        DEC
        STA     W_TEXT_X
        PLA
        RTS

KEYPAT: PHA                     ; キーの状態チェックYボタンが、押されているか、
        CLC
        REP     #$20            ; いないか。Cフラグで、判断する。
        on16a
        JSR     GET_JOY
        ROL
        ROL
        SEP     #$20
        off16a
        PLA
        RTS

INCSLOT:LDA     W_TEXT_X        ; X座標を1つ進める。
        INC
        STA     W_TEXT_X
        RTS
;
;PROGRAM END
;
        SRC     LIBMAIN.ASM
        SRC     LIBSCR.ASM
        SRC     LIBTERM.ASM
```

アメゲーに走りまショー

文:モータリアン霧島

最近POSITIVEの読者のお便りにアジアの方の海賊ソフトだけでなくアメリカのソフトも紹介してくれと言うお便りをいただきまして、チャンスがあれば紹介したいと思っていました。そこで今回オススメのアメゲーをいろいろと紹介します(日本版で出ているものや日本で手に入らないものも含まれています)。

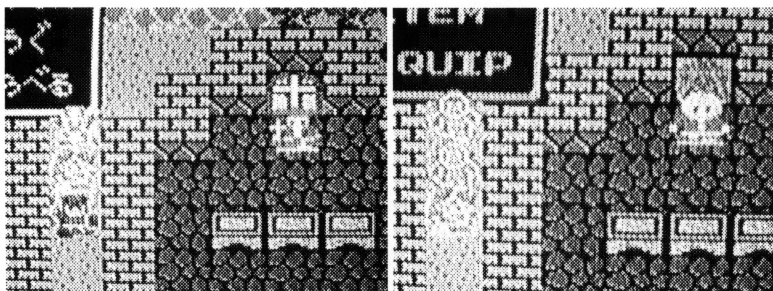
日本のゲームとアメゲーの違い

おおざっぱに見ると日本語と英語だけかと思われがちですがよく見ると日本とアメリカの違いがかなりあります。

①宗教上の理由からゲームの内容が少し変わる

有名なところでFC版のドラゴンクエスト(アメリカ版はドラゴンウォーリァ)シリーズの『教会』と『棺桶』が宗教上の理由から形が変わっています。これはアメリカと言う国がすべてキリスト教ではないと言うことが理由にあげられます。

われわれ日本人は十字架のマークを単なる記号としか認識しない傾向がありますが、他の宗教の人たちにとってはとても重要なことなのです。

詳しいことは知りませんが過去に何度か問題になったと思われます。ちなみに教会の十字マークが星のマークになり、棺桶が透明人間になってます(たまごっちのアメリカ版も死んでしまったときのお墓は十字架ではないですよね!)。

ドラクエ3　　ドラゴンウォーリァー3

②アクションゲーム&スポーツゲームが多い

スポーツ王国と言われているだけあってバスケ・ゴルフ・サッカー・アイスホッケー・アメフトetc…。日本のスポーツゲームの2倍以上は出てます。あとアクション・シューティング・格ゲーetc…、基本的に動く(動かす)物がアメリカでは多く逆にシミュレーション・ボードゲーム・RPGなどの消極的な物は少ないです。

③日本だけ(アメリカだけしか出てないゲームもある

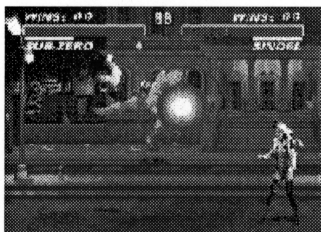
すべてのゲームが日本とアメリカで出ているわけではありません。ガンダムやドラ

ゴンボールetcのキャラクター物はアメリカでは出ていませんが、Xメン（笑）やスーパーマンetcのゲームが変わりに出ています。やっぱりある程度知名度がないと売れないからじゃないでしょうか。
あと、アクション映画がすぐにゲームになったり教育ソフトがあったりするのがアメゲーの特徴です。

日本でも手に入るオススメのアメゲー

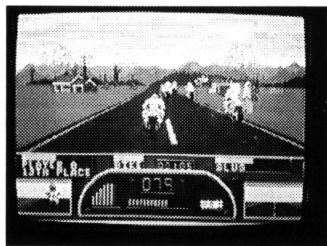
日本でも『クソゲー』があるようにアメリカのゲームにも『クソゲー』があります。ゲームバランスが悪くてX－Tを使わないとクリアーできないものから5分もたたないうちに止めてしまうようなゲームもあります。そこで失敗のないように日本でも手に入るオススメのゲームを紹介したいと思います（日本で手に入らない機種もあります）。

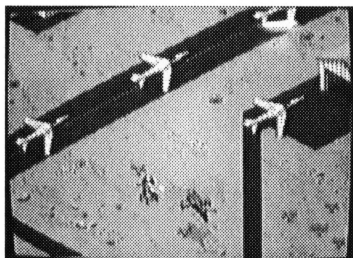
★モータルコンバットシリーズ

（N64／SFC／S－NES／GB／GG／MD／ジェネシス／GG／SS／PS）

日本で言うちょうどスト2に当たる作品。すでに映画になるほどアメリカでは人気のソフトである。ゲームバランスはきわめて悪く（！）ガードはボタンだし、飛び道具どうしは当たらない、キャラクターによって飛び道具が当たると凍ったりピヨったりして有理不利があるし、一見どこがオススメゲームなんだと思われますが、2ラウンド目を勝ったときにキャラクターごとにあるコマンドを入力することでトドメをさせる『究極神拳』が使えるからです。実写取り込みのキャラクターが『究極神拳』によって首をはねられたり、バラバラになったりして見る人を楽しませてくれます（電車にはねられるのは最高！！（笑））。

★ロードラッシュシリーズ

（MD／ジェネシス／GG／SS／PS）

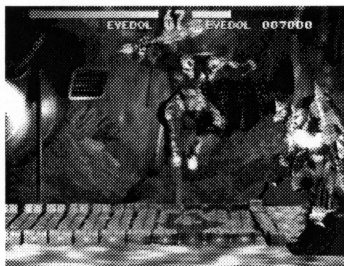
見た目普通のバイクゲームですが、アメリカは一味違います。何とバイクに乗ったまま相手を殴ったり、蹴ったり、はては相手の武器（チェーンや鉄パイプ）を奪い取って攻撃しながら上位を目指し、ためた賞金で速いバイクに乗り換えて次のステージを進んでいくわけです。蹴飛ばした相手が車に当たったりして転がるところはかなり笑えますが、逆に倒されてバイクを走って取りに行くところはすごくみじめです。3DO、SS、PS版とメガドラ、ジェネシス版は少し違うし、コースも違うのでぜひプレイしてください（しかしこれだけSFC、S－NES版で出てないのはちょっと残念）。」

★デザートストライクシリーズ

（SFC／S－NES／GB／MD／ジェネシス／GG／PS）

シューティングと言えば縦・横スクロールが多いですが、デザートストライクシリーズは斜め上から見た全方向スクロールタイプのシューティングゲームです。メインとなる乗り物はヘリコプターですが、シリーズによってはステルス戦闘機やホバークラフトなどの別の乗り物に乗ることができます。燃料やアーマーの耐久力、そしてミサイルなど、なくなったら補給しなければならないもので難易度はかなり高いですがリアルにできていてやりがいもあるのでぜひプレイしてほしいゲームの一つです。バンゲリングベイの20万倍は遊べるはずです（最近の若者はしらないだろうな…）。

日本版では出ていないオススメのアメゲー

★キラーインスティンクト（Killer Instinct）シリーズ

（SFC／S－NES／GB／MD／ジェネシス／GG／PS）

アメリカでN64に対戦格闘ゲームが『モータルコンバットトリロジー』と『キラーインスティンクト・ゴールド』の2本しか出ていないためにかなり人気があるソフトです。『モータルコンバット』と同じように2本目を勝つとトドメを刺せるのですがモータルコンバットと比べると少し控えめになっています。実写取り込みではないもののSFCの『ドンキーコング』シリーズと同じくらいきれいでよく動きます。難易度も日本人にちょうどいい難しさなので『モータル』よりも遊べる（遊びやすい）ソフトです。

★クレイファイターシリーズ

（S－NES／ジェネシス）

カプコンのヴァンパイヤのハロウィン版のような格闘ゲームで出てくるキャラクターや背景がすべて『粘土』でできていて、今までの格闘ゲームと少し違った印象を受けます。キャラクターも雪男、パンプキンヘッド、スライム、ピエロ、プレスリーもどきetc…など今までいなかった（見たことがない）キャラばっかりなうえ、必殺技のコマンドもスト2でおなじみのコマンドが多く難易度もそれほど難しくないです。

バーチャファイター2

（ジェネシス）

ゲームラボでも少し紹介されていますが一言で言えばゲームギア版のバーチャファイターがグレードアップしただけですが『ラウンド・ワン・ファイト！』や『リングアウト！』などがアーケードとほぼ同じボイスが出ます（サマーソルトの跳び方がちょっとぎこちないっス！）。

リオンとシュンがいませんが十分に遊べます。

★タイムキラーズ

（ジェネシス）

モータルコンバットなどが好きな人にはたまらないゲームだと思います。

何と言ってもいくら体力があっても首が飛ぶと一発で死んでしまいます。その他に腕も切ることができます。切られた腕のパンチボタンを押すと血が出ますが、出るだけで攻撃力はないっス！（笑）。続編とも言える『ブラッドストーム』を出してほしいものである（他の機種にも移植してほしい！）

入手方法＆あとがき

いかがだったでしょうか？私自身アメゲーが好きなのに英語が読めないため説明書を読まずにできる格闘ゲームかアクションゲームばっかりになりました。

アメゲーの入手方法ですが、私は福岡にすんでるためにほとんどが日本の輸入代理店の通販コーナーで手に入れてます。主に『メッセサンオー』や『ゲームスアーク』を利用しています（人気のある物は何度でも入ってきますが、あまり売れなくなると次から入荷しなくなるので手に入るうちにゲットしましょう！）。秋葉原まで直接足を運べる人は『ゼット』で海外ソフトの中古の買取,販売をやっているので行ってみましょう。

それでも日本で買うとどうしても高い！そこで安く済ませたい人はリスクもありますが個人輸入をオススメします。新作だとそれほどかわりませんが、古いモノだとディスカウント品となってすごく安く手に入れることができます。（もちろん新品です）安いやつだと500円位からあります。現地のほうが当然入手できる品数も豊富です。

アメリカのゲーム雑誌を買って載っている広告にFAXで注文する方法やインターネットをやっている人はホームページを検索してその手のホームページにアクセスして入手する方法、やりかたは色々あります。和英辞典を片手にぜひチャレンジしてみて下さい。

アメゲーは日本にない『センス』と『アイデア』がとっても好きです。当たりはずれはあるものの当たればハマります。またオススメできるアメゲーがあれば紹介していきたいと思ってます。それでは！

MORTAL KOMBAT TRILOGY

皆さんこんにちは。前号に引き続きUKIです。今回はモータルコンバットトリロジー（以下MKT）の64版とPS版を手に入れましたので機種別の比較も加えながら紹介していきたいと思います。でも今回ちょっと忙しかったのでアメリカの本を参考に、書き換えたものです（←ズルいなぁ）。

しかしこのコーナーも3回目…。3号の記事は鶴見さんがタイに持っていったときに結構人気があったページのようです（多分技表が原因）。日本ではどのくらいの人が見ているかは定かではありませんが、結構不人気とのうわさ…。少なくとも霧島さんだけは見ていることでしょう（笑）。

さて本題に入ります。皆さんの中でもうMKTをやった人はいますか？私はこのゲームを初めてやったとき、「おおーすごい！」と思いました。とうとうここまできたかという感じです。

何がすごいかというとキャラの多さです。64版とPS版では出てくる人数が違いますが、どっちにしても多いのです。とても7人から始まったゲームとはおもえません。人に言わせると「モータルコンバットとか全部ニンジャだろー」といいます。確かに…。

前回のアルティメット、SFC版にしか出てこないキャラとして、NOOBとRAINがいましたが、今回は最初からいるので安心です。それじゃあ今回の裏キャラとは…？これがすごい。何がすごいって、その名も**カメレオン**！！。しかもPSと64ではキャラがぜんぜん違うんです。わかりやすく言うとPS版が男のニンジャで64版が女のニンジャ。名前はそれぞれ**C**HAMELEONと**K**HAMELEON。頭の文字が違います。なぜカメレオンなのかと言うとそれぞれのタイプのニンジャに変身できるのです（ランダムです）。つまりCHAMELEONはスコーピオン・サブゼロ・リプテル・エルマック（アーマック？）・レイン・スモーク・ヌーブとなんと7人に！KAMELEONはというとキタナ・ミレ

ーナ・ジェイドの3人に変身できます。カメレオンは2人とも自分の本当の姿を持っていません。だから技自体はそれぞれの戦士のもので、FATALITYもカメレオン自体のものはないです(残念)。ただし、重要なのはカメレオンを使う場合、いつでもその7人(もしくは3人)の固有の技を出せなければいけません。
さてここで機種別の比較を表を用いて書いてみました。

モータルコンバット機種別比較表		
機種	N64	PLAYSTATION
総キャラ数	30	37
プレイモード	シングル 2対2 3対3 トーナメント	シングル 2対2 トーナメント
昔のキャラ	使えない	使える(4人)

N 64のキャラ選択画面

プレステのキャラ選択画面

現在、この2本はアメリカ版であれば大手輸入ゲームショップで購入することができるようですが、普通はカセットの形が違い使用できません。ところが64版に関しては最近ゲームスアークで海外版64アダプターを売っているのでそちらを利用してみてはいかがでしょう。これだとカセットの裏ブタをいちいち開けることなく、また本体側のつめを削ったりすることなく遊べます。PS版は相変わらず改造、もしくは初期型に許された強制取り替えで何とか遊べます。
今作で驚いたのが64版とPS版の機種による格差です。普通同じゲームであれば音声や画面の質は劣るもののキャラにいたっては機種による違いはないものがほとんどです。ところがこのMKT。はっきり分かるのがキャラ数の違い。表や画面写真(上図参照)を見てもらえば分かりますが皆さんどちらを買います?私としてはPS版です。やっぱりキャラの多いほうが勝ちでしょう。さらに上の画面でははっきりしませんが、ライデン・ジャックス・クンラオ・カノウはそのキャラの上でセレクトを押すことで昔

の（MK1・2の時代の）キャラが使えます。
　次に必殺技ですが一部の選手がコマンドが変わっています。PSと64で！どうして変えちゃったんでしょうか？
　機種別比較はこのくらいにして（←早いんじゃないか？）、恒例の技表＆裏ワザ紹介と行きましょう。「えっ？また技表？」とおっしゃる方、今回は新キャラ＆技の変わった選手だけを載せましたのでご勘弁を…。
　今回POSITIVEを見るのが始めてと言いう方は前号の3号を買ってお読みください。詳しく書いたつもりですので（多分）。技が少し変わっただけの選手はここに書き上げました。新キャラの詳細は最後の技表を見てね！

BARAKA

　相変わらず←←←LP にコンピュータは引っかかる。ブレードスピンに関してはほぼ無敵。起き上がりに重ねさえすれば楽勝！クンラオ危うし！

JHONNY CAGE

　僕らのスター、ジョニーケイジが帰ってきた！映画は見ました？フレンドシップは必見！（笑）シャドーキックはガードされるとヤバイぞ！

SAB-ZERO

（64：スーパーサブゼロ／PS：サブゼロ＆クラシック・サブゼロ ）
　最初に機種の相違を言いましたが、サブゼロも大きな相違があります。PS版においては**2種類のサブゼロ**（マスクタイプと素顔タイプ）が使えるのに対し、64版では**マスクタイプ**しか使えません。基本的にマスクタイプはMK2時代のもので、アイスブラストとグランドフリーズとスライディング、素顔タイプはアイスブラストとアイスシャワー、そして当て身（地雷として置いておく）のサブ・ゼロックス（アイスクローン）ができます。ところが64版では一人しか使えません。しかしそのハンディか、64版のサブゼロはアイスクローンもできます。つまり、両方の技を継承したサブゼロです。これが**スーパーサブゼロ**たるゆえんです。ここで技表として書いておくのはスーパーサブゼロのことです。

KANO

　カノウにまた回転技が増えた！
「サイコボールロール」：→↓→＋LK
　見た目はスト2のブランカの垂直ローリングが狂ったように画面を動き回る感じです。

LIU KANG

　リュウ・カンもバイスクルキックの強化版を習得した。
「スーパーキック」：（LK4秒ため）←→（LK放す）
　赤く影のついたリュウがバイスクルキックをするぞ！

KUNG LAO

前回最強説をうたったクン・ラオ。スピニングシールドでのハメは試したかな？そのクンラオが新たに技を習得！
「ダブルテレポートアタック」：↓↓↑
画面上を2回テレポートする。忙しい方です。

NAIGHTWOLF

ネイティブアメリカンで神聖な技が多いナイトウルフ。彼もまた技が増えた。
「ファーストショルダーアタック」：←←→＋HK
ショルダーアタックのスピードが速くなっただけなので使うところは変わらないだろう。

RAIN

前回ちょこっと書いたが、彼の出す「マインドコントロール・オーブ」にはものすごい秘密が隠されていた。見た目は波動拳だが、これを食らい、宙に浮いた相手をなんと十字キーで操作できる！。まさに「マインドコントロール」にふさわしい技である。どこに相手を落すかは個人の自由だが、私は目の前に浮かせ、落ちてきたところに「スーパー回し蹴り(←＋HK)」をやっている。

RAYDEN

ライデンも技が増えた。「リーバースライトニング・トス」。雷拳が相手の背中側からやってくる(笑)。

SCORPION

あのテレポートパンチに仲間が！！
「フォワードリープパンチ」：↓→＋HP
テレポートというより…。

SEKTOR

彼の場合ミサイルを2発出したほうが効率がよいことに気がついたらしい。
「ダブルミサイル」：←←→＋LP
それとテレポートアッパー(→→＋LK)は空中からでも出せるみたいだ

SINDEL

それを横で見ていたのかシンデルも口から波動拳を2発出すことに成功。
「ダブルファイヤーボール」：←←→＋LP
コマンドも同じである。

KURTIS STRYKER

ストライカーの本名を初めて知った(笑)。彼も手榴弾を2個同時になげることを考案。しかし、補充時間なのかなげた後のスキが大きい。
「ダブルボム・ハイ」：→↓←＋HP
「ダブルボム・ロー」：→↓←＋LP

ウラワザのコーナー

まずは６４編

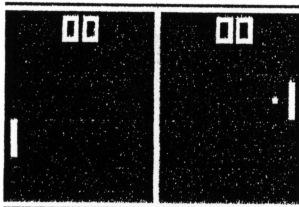
CHEAT MENU#1

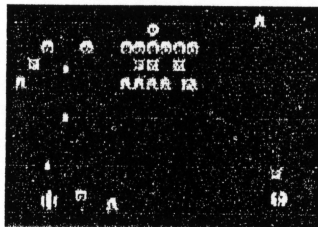
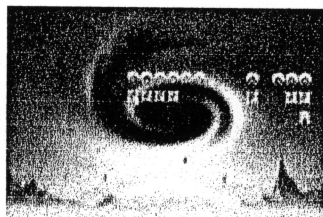
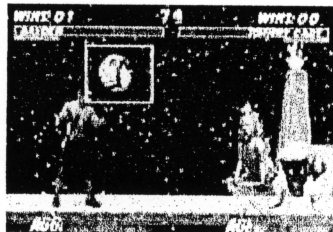
まず、ストーリー画面（ゲームが始まる前になんか白い文字がダラダラと出てくる画面）で「↓（黄色のCボタン、十字じゃないよ）、B、A」と押す。すると「アウトスタンディング」といって以下の項目が追加される。

LEVEL SELECT（ステージセレクト）
THROWING（投げの有り無し）
UNLIMITED RUN（ランの無制限化）
BLOODY KOMBAT（流血の切り替え）
SMOKE（スモークが使えるようになる）
KAMELEON（カメレオン♀が使えるようになる）

CHEAT MENU#2

同じようにストーリー画面で「↑、→、↓（すべて黄色のCボタン）、A、B、B、B、A」と押す。すると「オッオー」と声がして、さっきの項目のほかに新たな次の項目が追加される。

FREEPLAY（ONにするとコンティニュー無限）
FATALITY TIME（究極神拳入力時間の延長）
COLLISION BOX（当たり判定が見える）
1 ROUND MATCHES（１本勝負）

PLAY PONG（２プレイで対戦中、50試合を超えると「ポン」で遊べる）

PLAY RELLIM OHCANEP(GARAGA)（100勝するとギャラガができる）

PLAY INVADERS FROM SPACE(SPACE INVADERS)（2プレイでピットステージで対戦中、何かの影が月にかかったらZトリガーを引く。するとその試合の勝者がスペースインベーダーができる）

カメレオン♀と戦う！（ステージ指定あり）

「**STAR BRIDGE**」ステージでトッシーおじさんが出てきたときに↓＋スタートを押す。

ヒューマンスモークで戦う！

スモーク（メカタイプ）を選び、ラウンドが始まる前に←＋BLK＋RUN＋HP＋HKを入れっぱなしにしておく。

シャオカンで戦う！（ステージ指定あり）

「**ROOFTOP**」「**PIT3**」「**KAHN'S KAVE**」のステージでラウンドが始まる前に↓＋LP＋HPを入れっぱなしにしておく。

モタローで戦う（ステージ指定あり）

「**JADE'S DESERT**（砂漠）」「**KAHN'S TOWER**」「**THE WESTELAND**」のステージでラウンドが始まる前に←＋LP＋HPを入れっぱなしにしておく。

リバースベバリティ

これは面白いぞ！64のみの裏技！相手にベバリティを食らったときにHP＋LP＋HK＋LKを入れっぱなしにしておこう！すると赤ちゃんが…！

エンドレスマッチ

キャラセレクト画面でカーソルを**カノウ**にあわせて↓**＋スタート。**

フリープレイ(コンティニュー無限)

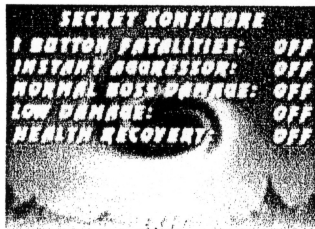
画面にストーリーが出てきたときに↓↓↑↑→→←←と押す。

次に**プレステ**編

カメレオン♂で戦う！

誰でもいいから**ニンジャタイプの戦士**(スコーピオン・サブゼロetc…)を選ぶ。そしてラウンドが始まる前に←＋BLK＋RUN＋HP＋HKを入れっぱなしにしておく。すると7色に光るカメレオンが…！

「？」オプションにアクセスするには？

オプションモードに入ると「？」が見えますがアクセスができません。どうすればいいのでしょうか？ここはL1＋L2＋R1＋R2と4つのボタンを1秒以上押しっぱなしにしておくと「ガヒーン」と音がしてアクセスできるようになります。

1BUTTON FATALIY(1発フィニッシュ)
HP＝**BRUTALTY**
LP＝**BABALITY**
HK＝**FATALITY1**
LK＝**FATALITY2**
RN＝**ANIMALIY**
BL＝**FRIENDSHIP**

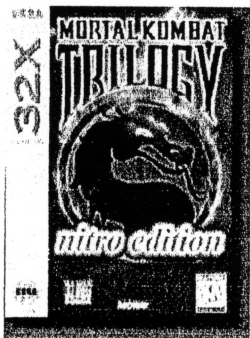
INSTANT AGGRASSOR(最初から体が光っている)
NORMAL BOSS DAMAGE(ボスのダメージが普通の戦士ほどになってしまう。)
LOW DAMAGE(ダメージの度合いが低くなる。)
HEALTH RECOVER(体力が時間とともに回復していく。しかしこれを前者の **LOW DAMAGE** と組み合わせて使うと永遠にゲームが終わりません。)

SHAO KAHAN'S TREASURE CHEST

これは64版にもあるのですが、このゲームをクリアすると左図のようなやつが出てきます（本文中の画像はPS版）。どれか選べということらしいです。シャオカンからのプレゼントのようです。

しかしどれを選んでよいものか…。一応参考までに中身を言っておきますと、エンディングが見れたり、カメレオンとの格闘権が得られるようなものです。オススメは**12番**。**SUPREME DEMONSTRATION**といって「超デモ」。すなわち全キャラクターのFATALITYが全部流れます。これはビデオに撮る価値ありです。ちなみに64版では**22番**目（後ろから3番目）です。クリアするのが苦手って言う人は（私もめったにクリアできないが…。）8人トーナメントを対戦でクリアしてもOK！全フェタリティを見るだけだったらこっちのほうが断然早いです。

いかがでしたでしょうか？この記事を書きながら気づいたのですが、殺戮の宴、すなわちモータルコンバットの大会ですが、**当初は500年に一度の大会**だと聞いていましたが、最近は毎年行われ、選手の数も増えてまいりました。ちょっと「殺戮の宴」も毎年恒例のもののようになってきたようです

おかげさまで私のモータルコンバットのコーナーも3回目…。今回は前号を見てもらったと仮定して書いています。基本的なことは前号を参照してもらえれば分かると思うので買ってない人は買ってね！

あー、やっとこれでトリロジーも終わったと思ったらなんと！「**MORTAL KONBAT4**」の発表（ポリゴンらしい）、さらに「**MORTAL KOMBAT NITRO EDITION**」、「**MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES**」と、もうゴメンナサイ状態です。

ニトロは総キャラ数50人という情報があり、4Dということが分かっています。4Dとは従来の3Dに加え「時の概念」が加わるということです。はたしてどういうゲームになるのやら…。

ちなみにこれらの最新情報を知りたい方は以下のサイトにインターネットでアクセスしてください。

http://www.mcs.net/~edboon/

ＭＫＴ必殺技表①

ＬＰ＝ローパンチ　ＨＰ＝ハイパンチ
ＬＫ＝ローキック　ＨＫ＝ハイキック
ＢＬ＝ブロック　ＲＮ＝ラン

基本技

↓＋ＨＰ：アッパーカット　←＋ＨＫ：回し蹴り
→＋ＬＰ：基本投げ　←＋ＬＫ：掬い蹴り

究極神拳の間合の表記

Ｃ＝Close　（密着）
Ｓ＝Sweep distance（一歩程度離れる）
Ａ＝Anywhere（どこでも）
Ｆ＝Far Away（遠くから）
Ｈ＝Harf-screen　（画面中央から）

フレンドシップとベバリティについて

勝ちラウンドでブロックをしないときのみ

BARAKA

ブレードフーリー：←←←+LP
ヘッドスワイプ：←HP（密着）
スパークトス：↓←+HP
ブレードスピン：→↓→+BL

FINISHING MOVES:

FATALITY1：(C)←←←HP
FATALITY2：(S)←→↓→LP
FRIENDSHIP：↓→→HK
BABALITY：→→→HK
ANIMALITY（ハゲタカ）：N64(C)→←↓→
PSX(S)→←↓→
BRUTAL：HP, HP, LP, LP, BL, HK, HK, LK, LK, BL
PITステージ：LK, RN, RN, RN, RN

JONNY CAGE

ハイ・グリーン・オーブ：→↓←+HP
ロー・グリーン・オーブ：←↓→+LP
シャドー・アッパーカット：←↓←+HP
シャドーキック：←→+LK
レッド・シャドー・キック：←←→LK(PSはHK)
コンボ(6)：HP, HP, LP, ↓+LP, ジャンプK, シャドーキック

FINISHING MOVES:

スーパーアッパーカット：(C)↓↓→→LP
FATALITY2：(H)↓↓→→LK(PSは密着)
FRIENDSHIP：↓↓↓↓LK
BABALITY：→←←HK
ANIMALITY（カンガルー）：(C)↓↓↓↑HK
BRUT：HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
PITステージ：(C)↓←→→HK

RAIDEN

ライトニング・トス：↓→LP
リバース・ライティング・トス：↓←+LP
テレポート：↓↑
ショッカー（電気ショック）：(C)HP3秒タメ
水雷脚：←←→（空中可）
コンボ(4~)：HP, HP, LP, LP~（みんなで考えよう！）

FINISHING MOVES:

スーパーアッパーカット：(C)HP10秒以上タメて放す
スーパーショッカー：(C)LK3秒タメて放し、BL+LK連打！！
FRIENDSHIP：↓←→HK
BABALITY：(S)↓↓↑HK
ANIMALITY（電気うなぎ）：(S)↓→↓HK
BRUTAL：HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, BL, BL
PITステージ：(C)↓↓↓HP

MOTARO

ファイヤーボール：(N64)LK3秒タメて放す
(PSX)→↓←HP
トス：→+LP
スイープ：(C)←LK
グラブ&スマック：(N64)→→→HK
(PSX)→→LP
テレポート：(N64)↓↑
(PSX)↓↑+HK

FINISHING MOVES:

HEAD RIP(PSXのみ)：(C)→→→HK

SHAO KAHN

ファイヤーボール：(N64)→↓→LK
(PSX)←←→LP
ピックアップスラム：→+LP
グラブ&スマック(N64のみ)：→→HP
ショルダーアタック：(N64)→→HP/(PSX)↓→LP
ジャンピング・ショルダー：(N64)↓↓→HK/(PSX)↓→HP
インサルト（挑発）：(N64)BL↑↑RN/(PSX)↓↓LK
ラフ（笑う）：(N64)↓↓RN/(PSX)↓↓HK

FINISHING MOVES:

FATALITY(Hammer)：(N64)(S)→←←HP
(PSX)↓↓HK

GORO（プレステのみ）

グラブ&スナック：→→, HP
ファイアーボール：←←←, LP
スピン：←←→, HK
挑発（叫ぶ）：↓↓, LK

KINTARO（プレステのみ）

ファイアーボール：←←←, LP
テレポートスタンプ：↓↑
グラブスマッシュ：→→, HP
挑発（叫ぶ）：↓↓, LK

（注）必殺技表②「サブゼロ」について　技表がアミで書いてあるところはＰＳ版のクラシックサブゼロでも使えることを表しています。ＰＳ版のいわゆるサブゼロ（マスクなし）はUMKと同じなので書いていません。前号を参照してください。

MKT必殺技表②

MK1 RAIDEN (プレステのみ)

ライトニング・トス: ↓→LP
テレポート: ↓↑
水雷脚: ←←→(空中可)

FINISHING MOVES:

FATALITY(頭爆発): (2-3キャラ離れて)→←←←, HP
BABALITY: ↑↑↓, HK
BRUT: HPx4, BL, HK, HK, HK, LP, HP, HP, HP
PITステージ: (C)↓↓→, HK

MK1 KANO (プレステのみ)

ナイフトス: (BLしたまま)←→
ナイフトルネード: ←→(HP連打!)
キャノンール: 十字キー一回転

FINISHING MOVES:

HEART RIP(心臓抜き): (C)←↓→, LP
BABALITY: (S)←←↓↓, LK
BRUT: HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
PITステージ: (C)←→→BL

MK2 KUNG LAO (プレステのみ)

水雷脚(クンラオ版!!): ←←→(空中可)
ハットトス: ←→, LP(投げたあと上下に調整可能)
スピン: ↑↑, LK(LK連打!!)
ダイブキック: (空中で)↓+HK
テレポート: ↓↑
コンボ(5): LK, LK, HK, ←+HK, ←+HK

FINISHING MOVES:

FATALITY: (遠く離れてLP押したまま)←→(このあと↑で首を!)
FRIENDSHIP: ←←←↓, HK
BABALITY: →→←←, HK
BRUT: HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP, LK, LK, BL, HP
PITステージ: (C)→→→, HP

MK2 JAX (プレステのみ)

エアウェーブ: (空中で)→↓HK
ウェーブ: →↓←, HK
グラブ: →→, LP(LP連打!!)
マルチスラム: 基本投げの途中でHP連打!!
グランドスマッシュ: LK3秒間タメて放す
バックブリーカー: (空中で)BL

FINISHING MOVES:

ヘッドクラッシュ: (密着してLP押したまま)→→→LP放す
FRIENDSHIP: ↓↓↑↑, LK
BABALITY: ↓↑↓↑, LK
BRU: HP, HP, BL, HK, LP, LP, HP, BL, HK, LK, HK, HP
PITステージ: (C)↑↑↓, LK

RAIN

マインドコントロールオーブ: ↓→+HP(ヒット後、十字キーで操作可能!)
スーパー回し蹴り: ←+HK
ライトニンググラブ: ←←+HP

FINISHING MOVES:

ターンアップサイドダウン: (C)→→↓+HP
ライトニングストーム: (2-3キャラ離れて)↓↓←→, HK
FRIENDSHIP: (2-3キャラ離れて)→→→, LP
BABALITY: →←←, HP
ANIMALITY(ハゲタカ): N64(C)BL, BL, RN, RN, BL
PSX(S)BL, BL, RN, RN, BL
BRUTALTY: HP, BL, LK, HK, BL, LK, HK, BL, HP, LP
PITステージ: (C)→↓→, LP

NOOB SAIBOT

クローンスロー: →→+HP
テレポートスラム: ↓↑
アンブロックボール(一定時間ガード不可): ↓→+LP

FINISHING MOVES:

スピリットスピン: (H)←←→→, HK
FATALITY2: (C)↓↓↑, RN
FRIENDSHIP: (2-3キャラ離れて)→→→, LP
BABALITY: →→→, LP
ANIMALITY(アリクイ): N64(S)←→←→, HK
PSX(C)←→←→, HK
BRUTAL: LK, LP, BL, LK, HK, HP, LP, BL, LK, HK
PITステージ: (C)↓→, BL

SUPER SUB-ZERO (64版)

アイスボール: ↓→+LP
アイスレイン: ↓→+HP (近:↓→←+HP/遠:↓←→+HP)
グランドフリーズ: ↓←+LK
サブゼロックス: ↓←+LP(空中可)
スライディング: ←+LP+BL+LK

FINISHING MOVES:

FATALITY1: (C)↓↓↓→, HP
FATALITY2: (C)↓→→→, HP
FRIENDSHIP: (1キャラ離れて)↓←←→, LK
BABALITY: ↓←←, HK
ANIMALITY(シロクマ): ←←→↓, LP
BRUTAL: LP, HP, BL, LK, LK, HK, HK, LP, HP, LP
PITステージ: (C)→↓→→, HP

HUMAN SMOKE

※ロボスモーク選択後、ラウンド開始前に←+HP+BL+RN+HK入れっぱなし
スピア: ←←+LP
テレポートパンチ: ↓←+HP(空中可)
エアスロー: (空中で)BL

FINISHING MOVES:

123ストレッチ: (H)→→←, RN
FATALITY2: (2-3キャラ離れて)RN, BL, RN, RN, HK
FRIENDSHIP: ↓→→→, RN
BABALITY: →→→, LP
ANIMALITY(ヤマアラシ?): N64(H)→→→←, HK
PSX(S)→→→←, HK
BRUT: HP, BL, LK, HK, HP, HK, HP, HK, LP, LK
PITステージ: (C)→↑↑, LP

MISSION IMPOSSIBLE

ロレント大尉

MISSION1：オープニング

パワーリーグ４の作戦行動中に１本のビデオテープが届いた。差出人不明、中身は何とアダルトビデオ！どこの誰だか知らないが見てやろうじゃないの、ポチッとな！
（再生中ーさあこれからというところで画面が変わる）
（大平透の声で）
「おはよう、フェルプス君、もといロレント君。お楽しみのところ申し訳ないが次の指令を伝える。パワーリーグ4とほぼ時を同じくしてT＆EソフトがN64を64名にプレゼントするゴルフのコンテストをやっている。そこで君の指名だが、T＆Eの『NEWペブルビーチ波涛』のコンテストに参加してN64を今回に限り私の分までゲットすることにある。例によって君の正体がバレたりあるいはX－Tを使っていることがばれても当局は一切感知しないのでそのつもりで。今回私のN64が入手できなかった場合はお仕置きとして当局、最強のエージェント『喪黒福造』君を差し向けるのでそのつもりで。なお、このビデオテープはいつものように自動消滅する。成功を祈る。」

ホ――ホッホッホッホッ！シュワ～

指令を出しているあんたが喪黒福造じゃないのかと思いつつ、作戦を開始することにした。（はっ！前回のCDラジカセに続きビデオデッキが犠牲に！）
※知らない人のために言っておきますがミッション～の指令の声（TV版）と喪黒福造の声はどちらも大平透さんがやっています（トムクルーズのミッション～は別人です。）。

MISSION2：作戦開始

早速メンバーを集めて今回の作戦を説明したが、すでに『鮫亀』の作戦でほとんどのメンバーがN64をゲットしており、前回に引き続き私一人でやることとなった。
まず、X－Tを使っていることがバレないようにするためにはゲームの内容、コンテストのルール、そしてパスワードをきちんと把握する所から始まります。とりあえず1度、どの程度のパスワードが出るのかやってみることに（私はスポーツゲーは苦手）。ところが説明書を読まずにコンテストモードをやったためにとんでもないことに！

MISSION3：アクシデントPART1

実はこの『ペブルビーチ～』のコンテストモードは1回やると『ペブルビーチオープン』で優勝（18ホール4回まわらないといけない）しないと2度とできなくなってしまうのであった。しかもデータが初期化することができるのだが、初期化してもコンテストモードは復活しませんでした（さすがT＆E、しっかりしてるな）。しかたがないのでコンテストモードの復活はあとまわしにしてゴルフのスコアを改造することにした。ラッキーな事にスコアをいじる改造コードを探している途中にデータをバグらせてコンテストモードを復活させるコードを見つける事ができて何日かたったあとスコアも改造できるようになり、締め切り3週間くらい前まで何もせず待つ事にした（締め切り直前にいいスコアを出したパスワードを送った方が怪しまれない）。

しかしまた新たなる問題が…。

MISSION4：アクシデントPART2

『ペブルビーチ』の締め切りがあと１ヶ月と迫ったときにパワーリーグ４の結果が帰ってきた。結局N64はもらえず200位台に終わってしまった。自分が予想していたよりも130試合全勝したのが1400人以上もいて認定証に打率や防御率まで載っていたため少しばかりバレないように手加減したのとパスワードにどんなものが含まれていたかという事が思い浮かばなかったためこんな結果になってしまった。しかし、この事が逆にもう1度ペブルビーチの改造コードを見直す結果となった。

MISSION5：作戦再開

あらためてペブルビーチのスコア表を見直してみると、打数の横に『グリーン上のパット回数』を表示されている事に気がついた。

そして『グリーン上のパット数』の所をサーチし、改造コードを見つけて今度こそ準備が整った。今回『ペブルビーチ～』の作戦では『打数』と『グリーン上のパット数』を改造したものだが、各ホールごとに改造コードが独立しているため『36個』も入力する事になった。

7E202FXX	１番ホールの打数	7E2077XX	１番ホールのグリーン上でのパット数
7E2030XX	２番ホールの打数	7E2077XX	２番ホールのグリーン上でのパット数
…	…	…	…
7E203FXX	17番ホールの打数	7E2077XX	17番ホールのグリーン上でのパット数
7E2040XX	18番ホールの打数	7E2077XX	18番ホールのグリーン上でのパット数

あとは打数とパット数をうまくつじつまが合うようにして送るだけでOK！約 20 個ほどパスワードを出して、それぞれのメンバーに送り、結果を待つことにした。

MISSION6：エンディング

結果は何とか一台だけN64をゲットするだけに終わった。

成績表を見るとX－Tを使ってもいないのにどうやってそんなスコアを出したのか？という人がかなりいました。少しばかりばれない様に手加減したのも原因の一つですが…。

何とかゲットしたN64を部下から強引に奪い取り『謎の司令』に送ることで、今回の作戦は成功し、私は喪黒さんの『ドーン！！』を食らわずにすんだのでホっとしている。『ドーン！！』を食らうぐらいなら死んだほうがマシだ。当分の間、この手のコンテストはなさそうなので普通生活を続けることになりそうです。しかし、またコンテストがあるときは必ず何かゲットしてみましょう。それでは！！

END…？？？

ロレント大尉のMISSION IMPOSSIBLEの裏話

当分の間コンテストもなさそうなので今までの作戦の裏話をお話しよう。

オープニングはまったくの作り話ですか、X－Tを使ってN64をゲットしたのは本当です。

ゲーム名	参加人数	結果
鮫亀	7人	N64:7台
パワーリーグ4	10人	認定証:5枚
New ペブルビーチの波涛	21人	N64:1台

作戦によってメンバーの人数が違うのは応募券がソフトについていたり、パスワードが出るまでに時間がかかったりするためです。本編で載せるのを忘れていましたが、コンテストモードを復活させる改造コードをここで載せておきます。

7E01EAFF

で、どのモードでもいいからゲームを始めてボールを打った後すぐにアクションに入れて、画面がバグってコンテストの『T＆Eモード』ができるようになれば成功です。

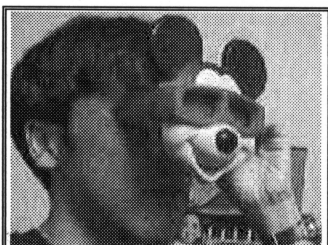
クーロン黒沢の個人的告知

『本当に告知君』

WRITE BY クーロン黒沢(kowloon@exa.co.jp)

クーロン黒沢 ヒストリー(?)

クーロン黒沢

1971年東京生まれ。14歳のときに某弁護士から警告状をもらう。その後、コツコツと下らないゲームを製作しながらミニコミをシコシコと作る暗い生活をおくる。ちなみにこの頃、あまりに詐欺みたいなクソゲーばかり作っていたので、ちょっと悪名高い男になってしまった。その後、アミーガユーザーのためのBBSを開局する。その頃、BBSの宣伝誌に載せていた自宅の電話にアメリカから突然「やあ黒沢君、君もアミーガ持っているのかい、僕も持ってるから」とよくわからない電話をかけてきた男・ミスター榎本と知り合う。関係ないけど高校在学中、訳あって東京税関の人々が遊びにいらっしゃって罰金13万円とられる。卒業後、ミスター榎本(同い年)の作った怪しい有限会社に入る。事務所は歌舞伎町で社員はぼくひとり。役職は通信事業部部長だ。やったー、というわけで香港からスーファミにつなげられる様々な任天堂未認可の機器を輸入しまくっていたが、その後しばらくしてバイトを沢山雇い、バンコクでビール飲みながらSGIのマシンでインド人の絵とか描いて遊んでいるわたしとミスター榎本くんのところに、東京のバイト軍団から一枚のファクスが届いた‥‥任天堂の顧問弁護士からでした。わたしが離脱したあとも、根性ありまくりのミスター榎本はイロイロな商売をはじめて日本の電脳少年たちを右往左往させ、いまは香港でなにか企んでいるらしいですけど最近は音信不通です。その後、本を出して連載を持つことができました。神奈川県のほうからお客さんが来て50万円ほど取られたり、わたしがこの世で唯一尊敬していた人がオーバードープで再起できなくなってしまったり、静岡のほうからお客さんが来て弁護士にお金たくさん取られたり色々ありましたが、人生なんて死ぬまでの暇潰しですから‥‥ね。

今年はプノンペンに借りっぱなしにしてあるオフィスで、ネットワークと古本屋をやるつもりです。スポンサー募集、100パーセント儲かりませんが、損もしません。

著書（単行本・文庫本）

著書 1994年11月

『電脳アジアコピー天国』

秀和システム刊・ 1200円・絶版?

記念すべき最初の単行本。香港、シンガポール、マレーシアの現地買い物ガイドプラス違法性の高いゲームグッズのご紹介。誤植多し、著者校正は台北のマクドナルドでやってました。ですから誤字脱字多いです。いまではすっかり入手困難になってしまいました。自分でも手に入らないぐらいだから相当のものです。でも、バンコクの古本屋・エリートブックス(Sukhumvit Rd. soi33/2)の本棚に何気なく並んでいたりするので要注意です。
120バーツでした。買っておけば良かった。

1995年11月(たぶん)

『さわやかインターネット』

共著・・ガスト関・ミスターPBX
秀和システム刊・ 1300円・絶版近し

インターネットはじめて三ヶ月後に出してしまった恐るべき本。ということで内容を読んでみると、インターネットのことなんて全然書いてなくて怒っている方もいらっしゃるとは思いますが、それは無粋というものです。本は立ち読みしてから買うようにしましょう。この本でも誤植が少し目立ちます。ちなみに表紙ウラには、この出版社が出している他の書籍の広告が載っているのですけど、定価が18万円になってたりするモノがあったりして、ムチャクチャです。共著のミスターPBXには、その後も色々な媒体で登場してもらってます。小田急をオバQと言ったり、コピーをピーコと言ったり、彼独特の伏せ字がポイントです。

1996年11月

『オトナのハッカー読本〜世界電脳暗黒列伝』

共著‥レバノン田中・花井邦晴・ポッチン下条
ジャパンミックス刊・1800円

1996年に入手したテイストレスな情報をすべて注ぎ込んだ黒い本。友人の下条君がこのころ尿療法に凝っていたので、オシッコの話を書いてもらいました。ハナイ君にはダイヤルアップサーバのテクニカルな話、レバノン田中には他イロイロ書いてもらいました。ハッキングそのものにも触れていますが、我々の周りをとりまく様々な怖いものについて、余すところ無く触れられています。ＳＥＸフレンド募集男さんにもご注目。というわけで、いままで出した本のなかで唯一誤植が無い(たぶん)のは、わたしが張り切って校正したからとか、そーいう訳ではなく、編集を担当していただいた木村さんのオカゲです。自分で見てもいい感じなんで、一度読んでみてください(控えめ)。

1996年11月

『香港電脳オタクマーケット』

徳間文庫刊・540円

香港について知っている浅はかな情報を全て注ぎ込んでしまったので、香港関係の話題はこの本を最後に死ぬまでやりたくないと後悔したものです。香港のコンピュータ関係ゾーンの紹介、そして香港で軍服着て写真を撮りまくる異色コスプレマニアなどへのインタビュー、インチキカセット収集人の紹介、さらに海賊ピーコCD、変態香港映画紹介など、一応盛りだくさんです。　写真もいっぱい入ってます。QV-10で隠し撮りした変な写真とかもそのまんま載せられてしまってショックでした‥‥それに、地図がひとつだけ、関連記事とまったく全然違う場所に入っていたりと不満なところもありますが、内容が濃いのは濃いだろうと思いますんで買ってください。文庫なので入手はカンタンです。

現在進行形の雑誌連載

ASCII DOS/V ISSUE
『SOURCE OF ASIA』

映画とかゲームとか紹介しているコーナーの一角に、半径５センチ四方くらいの小さなコラムを一年以上にわたって連載しています。連載初回ではコラムタイトルのスペルが間違えていたり、なかなか思い出深いものもあります。あ、ちなみにそこらへんは私の責任ではありません。旅行途中のネタが多いのは、写真を入れなくてはならないからでしょうか。自分でもよくわかりません。

コンプティーク『
アンダーグラウンドを歩け・・・・ほか』

まわりのナードな友人たちを告発する２ページの連載を半年ほど続け、ネタが無くなってやめました。ちなみに冒頭の略歴に書いたミスター榎本も２回に渡って登場しています。そんで充電するため2〜3カ月ほど休んでから、１ページの用語解説的連載をはじめました。ただ、これは自分で読んでも余りグッと来ないので、読んでいる人には申し訳ないです。hehehe。充電しすぎかも

インターネットマニア
『イソターネットマニア』

創刊号からイソターネットの広告バーの入った連載を続けてます。最初は見開き４色だったのですが、そのうち不評のため１ページに減らされ、色まで減らされてしまいました。でも広告スペースはなんとか死守しました・・・・とかいって、編集部の方々、ありがとうございます。関係ないけどアスキー(DOS/V ISSUE)の三月号だかの付録についている立体メガネでインターネットマニアとかワイアードを見ると、立体に見えて二倍楽しめます。ヒマなかたはぜひおためしください。目が悪くなりますが。

桃クリーム
『アジアの砂嵐・グングン育つ栽培教室』

いまの号ではなーんもやってません。予定では次の号から始めさせていただきます。
カミングスーンです。基本的にはクリームでやっていたテイストレス裁判傍聴日記と、植物栽培のノウハウをボソボソといった感じで。あんまり深く考えてませんが。
女子高生の足の横にテイストレスな写真があったり、モノクロページの犬の足跡が場所によって歩幅が変わっていたりと細部がナイスなエロ本です。ここで書いてもなんのことだか分からないと思いますが、あんまり書くことがないので書いているだけなので気にしないでください。例えて言うならメガデモのテキストみたいなもんです。

マックウィークオンラインジャパン

『@your own risk』

俗に言うオンラインマガジンというやつです。インターネットラブという、よくわからない階層で活動しています。ここで書いたペド関係の文章に関してお叱りを受けてしまいました。ほかにもアングラ BBS 電話帳とか、紹介したウエブはかなり高い確率で紹介後速攻で消滅するというジンクスがついています。話はかわってダッカのマッキントッシュ事情なんていうのもやっています。例によってあまり実用性はないんですけどね。バングラデシュなんて行かないでしょ?。

終わってしまった雑誌連載

CD－ROM Fan

『クーロンがゆく、どこへ』

創刊号あたりから三年近く、最後のほうは見開きでながーい連載を続けてました。いままで最も長続きしたような気がします。さーて、なんで連載終わってしまったか。ズバリ書いてしまいたいのですが、そうすると各方面に迷惑がかかるので書きません。ただ、コレの連載が終了してからは、ヒーリングとかアロマテラピーとかやってる奴等を見るだけでイライラするようになりました。hehehe。

クリーム

『アジアの砂嵐』

モノクロページでアジアの砂嵐という連載やってました。最初は証明写真サイズのマイクロフィルムみたいな量だったのですが、内容をアジアの怪事件から裁判傍聴シリーズに変えてからは半ページに拡大され、末期にはイラストまで自分で描いていました。この連載がきっかけで毎月東京地裁へ行くことになり、麻原の初公判のときも、他の事件はすべて休廷になったの知らないでノコノコ行ってしまい、立入禁止なのになぜか紛れて CNN や CBS などのクルーに混じって四号法廷の前でウロウロして、私服に見つかってつまみ出されたのは良い思い出です。
担当の人が桃クリームに移動ということで連載も移動することになりました。

デジタルノヴァ

最近になって再びご活躍のタカシロさん系オンライン雑誌。不定期に記事を入れていただけなので、一体トータルでどのくらい書いたのかなどイマイチハッキリしないんですが、最盛期には一ヶ月に平均 1~2 本書いていたので、ぜーんぶ合わせると相当な本数あるとおもいます。旅行で不在にするときは 3 本ぐらい置いていくのですが、2 本ぐらいボツにされてたりして、人生の厳しさを教えて戴いたこともしばしばでした。

最後に原稿書いてからもう一年近く経つんですけど、雑誌自体は続いているので、もしかするとバックナンバーで当時の原稿が読めるかもしれません。そうそう「ヤア、僕フランキー！」とバカボンの声で叫ばれてしまう『フランキーオンライン』でも、これを読むことができます。読んでね！。hehehe。

三才ブックス

ゲームラボ（バックアップ活用テクニック時代含）

裏とか危険とか違法とか怪しいとかアングラとかいう言葉を多用している割には、なんでもかんでも伏せ字にしまくる三才ブックスの裏ゲーム雑誌。以前は『バックアップ活用テクニック』という名前でしたが、タイトルが変わって表紙も随分さわやかになったようですね。というわけで一時期はかなり沢山書いてました。隔月刊だったので書くのはそれほど大変ではなかったけど、ブツ紹介の類が多かったので常にネタ探ししているような雰囲気がアレでした。それでも今ではいい思い出です。

マックブロス

『電脳裏なんとか族（忘れた）』

誌名が途中で変わって、最後に突然休刊になってしまった謎の雑誌ですが、モノクロ 1 ページで目立たないけど疲れる連載を続けていました。途中から偶然、横のページで知り合いの女が連載始めることになったんですが、あのときほど女が羨ましかったことはありません。理由は見ればわかります。そういう時代だったんですよ。あーあーというわけで、前代未聞の読みにくい雑誌でしたが、ほかの記事はわたしの趣向に合っていて面白かったので、休刊が悔やまれます。わたしの連載が原因だったらイヤですが。

宝島 30

『パソコン通信のなんとかな人々（忘れた）』

これも好きだった雑誌のひとつ。なんで好きだったのに自分がやってる連載のタイトルも思い出せないかと言うと、ズバリ、たった三回（多分）しか書いてないからです。三回目だかで真っ赤な表紙で休刊になっちゃいました。でも、この頃ニフティの ID 削除されちゃって困っていたので、内心ホッとしたのも事実です。ニフティのこと書くのにニフティの ID 持ってなかったら話にならないですからねえ。

テックウイン

『わくわくグッズ紹介（多分違う）』

ジャーン。これも確か 4～5 回で打ち切られました。ズバリ、毎月怪しいグッズを紹介してゆくという企画で、徐々にネタが無くなってきてヨーロッパの女装マニアビデオとか、ヤク中の女が産んだ奇形児のビデオとか、赤ん坊の死体にコークを仕込むビデオとかを提案していたら、終わりました。‥‥ブツ紹介の類はもうやりたくないですねえ。仕事選んでたらメシ食えませんが、もう疲れました。猫を叩き殺すビデオとかでもオーケーなら話はかわりますが、あまり限定されてしまうとコレクターではないので非常に辛いです。こんなところでボヤいても仕方ないか。

コアマガジン
『ゲームウララ』

仕事は面白かったし、コレの取材で台北とタイにも行ったし、なにかと思い出のある雑誌でした。ネットでホモテープ売っている親父とか、ニフティでAV女優志願している福島県のテイストレスな女性を呼びよせたり、いまでも走馬燈のように色々と浮かび上がってきます。ブツ紹介もあったのですが、これについては趣向が合致していたので割とラクでした。休刊になっちゃったのは非常に残念ですが、大人の事情なので仕方がないといったところでしょう。

EX CD-ROM
『デイビッドクワンの人権って何デスカ?・・・・ほか』

尻やホモの雑誌を沢山出しているビデオ出版のいまは亡き CD-ROM 批評誌。これには創刊2号から6号あたりまで深く関わっていました。最初の編集長・平沼さんは、本橋信宏氏の著書『裏本時代』にも登場するナイスガイで、この人には本当にやりたい放題やらせて貰いました。いっくら感謝しても足りないぐらいですねえ。5号か6号の頃、どうしようもないトラブルがあって、そのゴタゴタの時期が過ぎた頃から疎遠になってしまいました。その後 CD-ROM をつけてみたり、やたらデザインに気合いが入ったりと色々あったようですが、いまはどうなったんでしょうか。

任○堂の弁護士から届いた＊＊＊な書類

Text ： 春山政夫(仮名)

バンコクのスクムビット通りソイアソーク。インド大使館そばに、ミスター榎本の友人V氏(謎のタイ人)の仕事場はあった。タイでTV局などからCGの製作を請け負っているV氏は、とりあえず仕事なんかしなくても余裕で食っていける大金持ちである。噂ではタイで11番目の金持ちで、爺さんが6番目の金持ちとかいう話だ(未確認)。ドイツから輸入した特別仕様のポルシェで渋滞地獄のバンコクを走り回り、トゥクトゥクや屋台の爺を煽りまくるV氏は、フランス育ちだかでタイ人のくせにタイ語が苦手、そのうえシリコンのマシンが二台もあるのに、仕事で使うのはアミーガ3000という変わり者である。

当時、V氏のオフィスにあるSGIの某マシンは誰も使っておらず、仕方がないのでわたしがラリってインド人の絵とか描いて遊ぶ専用機になっていた。今日もミスター榎本の「ヒャヒャヒャ黒沢君インド人の絵うめえじゃん。夕飯なに食う?」などという声を聞きながらインド人の絵を描いていると、そのころ何名か雇っていたバイト軍団の隊長を勤め、いまは某有名ゲームメーカーでプログラムやってるA君から一枚のファクスが届いた。なんだかミスター榎本の話では、任○堂の弁護士が我が社に面白い手紙を送りつけてきたそうだ。そんでもって、わたしはかなり動揺したんだけど、ミスター榎本はわたしと同い年でありながら、全然余裕の平気平気の屁のなんとかで「ヒャヒャヒャ＊＊＊って書いてあるよ黒沢君、ハタチのガキにこんなもの寄こしやがってオモシれえよネー。クソー上等だよなー任○堂チクショーヒャヒャヒャ俺様が潰してやるよ潰す潰すヒャヒャ、黒沢君夕飯なに食う?。麺類はそろそろ飽きたよネー」と、どちらかと言えば夕飯のことを心配しているようで、まったく恐ろしい男だった。

---

ps.

ヴァー○ャルボーイ

買いましたよ。

お金返してください

栃木の孤独(?)な裏ゲームマニア

塩谷 勤の独り言

Written by Tsutomu Shioya

みなさま、初めまして。塩谷 勤と申します。このたび、Positive４号に記事を書かせてもらうことになりました。こういった事は初めてでして、いったいどうなることやら。
乱筆乱文お許しくださいね。さて今回は初めてということで、僕自身の紹介、裏ゲームの世界にハマってしまったきっかけ、僕が集めた裏ゲームやパチモノのコレクション、Ｎ６４マジコン、その他について書いてみようと思います。みなさん、最後までお付き合いくださいね。ではさっそくいってみよー！

■ 自己紹介 ■

塩谷 勤、２２歳。栃木生まれ、栃木育ちの栃木県民です。小学、中学は地元の学校へ。高校は、県立の某有名進学高校へ。そこで、人生はじめての挫折。まったく勉強についていけず落ちこぼれる。その後、群馬の某５流私立大学に進学。狂った様に遊びまくって、４年間で１２単位しかとれず、今年中退。いやー挫折しまくりの人生です。みなさん、真似しないように。

趣味；ゲーム（特に裏モノ大好き）、ギャンブル（競馬、競輪、パチンコ、麻雀）特に麻雀は大好きで、一時期プロ雀士を目指してたくらいです。麻雀好きの人は、メールくださいね。"雀友"になりましょう！ あとはバイク！ しょっちゅうツーリングに行ってます。バイク好きの人もぜひメールくださいね。一緒に日光でも行きましょう！

■ 裏ゲームの世界にハマってしまったきっかけ ■

私は、昔からゲームは大好きだったんですが、こんな裏ゲームの世界が、あるとは夢にも思いませんでした。大学１年の時、たまたま入った本屋にあったんですよ、”ゲームウララ”の創刊号が。それを立ち読みしていたら、内容がすごくって....。そこで、初めてマジコンやパチモノの存在をしりました。こんな物があるんだなーって。そして速攻でみなさまご存じ、アキバの”ゲームスアーク”にいって、ＵＦＯなにわを買ってきました。それから鶴見さんや、ネクスト大王のサークルの存在を知って、入会しました。そして、現在に至ります。しかしこの世界は奥が深いですね。僕なんか、まだヒヨッコです。
みなさんも是非この世界に足を踏み入れて堪能してくださいね。ほんと楽しいですよ。

■ 私の裏モノコレクション ■

私が、いろいろ集めたコレクションについて書いてみたいと思います。主に僕が集めたモノは、ＦＣ，ＧＢ，ＧＧ，ＭＤなどのＸｉｎ１やアジアのパチモノソフト、マジコン（ＳＦＣ，ＭＤ，Ｎ６４）などです。パソコンを買ったのは最近なので、パソコンの裏モノはほとんどありません。では、その一部を挙げてみます。

【FC】６４in１（有名ですね）、７６in１（ダブりなし）、３７in１（中国棋王というオリジナルゲームが入っている。）、６in１（サッカーゲームだけが６本入っている。はっきり言ってつまらない。）、７in１（全部ＮＥＳのソフト。コレクターズアイテム。）
パチモノは、パチモノ４ｉｎ１（モーコン３、ドラゴンボールＺ、ＳＯＭＡＲＩ、アラジン。あの有名なＳＯＭＡＲＩ入り。はっきりいってこの中に入っている４つのゲームは移植度高いです。おすすめ。）、マスターファイター２（これも有名ですね、スト２のパチモノ。一時期、数万円で取引されてました。）その他、もろもろ。

【GB】５０in１（ダブりがバトルシティー１本だけ。超良質。）、１２６in１（実質は 20 本くらい。大したゲームもない。）、１３ｉｎ１（ドンキーコングＧＢ入り。）、その他もろもろ。
ＧＧとＭＤはたいしたものはないので、省略。

【マジコン】ＳＦＣマジコンはみなさんがご存じの機種は大体あります。マイナーな機種は全く

ありません。今度はマイナーな機種を集めたいと思います。日本にはないですね。やっぱ本場に行かないと。まだ持ってなくて、欲しいと思っている人は、ＵＦＯプロ８はおすすめです。ゲームスアークで￥１９８００（安い！）で売ってます。初心者にも使いやすいし。是非購入してみてください。きっと満足すると思いますよ。
あとＭＤとＮ６４（ＳＰ６４、ＤＶ６４）のマジコンがあります。Ｎ６４のマジコンについてはあとで詳しく書きます。ＦＣなどのＸｉｎ１やパチモノのほとんどはあの“露店”で購入しました。結構いろんなモノがあるし、常連さんになれば、割引もしてくれます。みなさん“露店”に行こう！！

■ N64マジコンについて ■

僕が最近入手した、Ｎ６４マジコンについて使ってみた感想などについて、書いてみたいと思います。**SP64**（スペシャルパートナー６４）と**DV64**（ドクターＶ６４）の２種類を入手したのですが、最初に入手したＳＰ６４の事から書いてみたいと思います。

僕は、今年の４月中旬頃ＳＰ６４を入手しました。ＣＤ－ＲＯＭＤＲＩＶＥとＰＣへの接続用のパラレルポートも一緒でした。到着して、早速Ｎ６４に接続しようと思ったら．．．．。めんどくさい！ 全部接続した状態は．．．．ゴチャゴチャしすぎてます。配線だらけ。全然スマートじゃないです。もうすこしどうにかして欲しかったですね。ＳＰ６４とＣＤドライブの一体型アダプターなんかあるとすこしはスマートになると思いますが。ＳＦのゲームドクターみたく。
接続が終わり、ＣＤドライブにＣＤを入れてゲームを読み込ませ、Ｎ６４を入れたんですが、あれ？ ゲームがでない。おかしいなと思っていたら、ＳＰ６４にソフトがささってませんでした。アッハッハ＾＾気をとりなおして、ＳＰ６４にソフトを差してＮ６４の電源をオン！ するとパイロットウィング６４の画面がでてきました。やったー！
ただ、香港と日本の電圧の違いのせいか、選ぶゲームによって、ちゃんとゲームができるもの、ゲームは出来るが、音が変だったり、音がでないもの、全く起動しないものがありました。ＣＤに入っている２５本のゲームのうち、まともに起動したのは、半分くらいです。まあ、これからはＳＰ６４やＣＤドライブの改良もすすんでくると思います。僕はＳＦＣのマジコンに慣れてしまったせいか非常に使いにくかったです。まああと１年もすればもっと良くなるでしょう。
ソフトのバックアップはまだしたことありません。めんどくさそうなんで。やっぱりパソコンに接続しなければならないのはめんどうですよ。ＳＦＣのマジコンみたく、マジコンだけでバックアップができるようにならないですかねー。
これが僕がＳＰ６４を使ってみた感想です。これからですよ、これから。これからは、改良も進んでくれれば、使いやすいマジコンになると思います。

ＤＶ６４はまだゲームＣＤがないので、ゲームができない状態です。ただ、配線も少なくスッキリしていてとてもいい感じです。日本ではビデオＣＤ再生機能はおまけみたいなものですが、付いてて、困る機能じゃないですし。まあ詳しい事は“マジコン通信”を見たほうがいいです。ホントにいい本ですよ。Ｎ６４マジコンについて詳しく書いてあるし。ｐｏｓｉｔｉｖｅ４号と一緒に購入してくださいね（ちゃっかり宣伝）。

■ その他 ■

最近は、インターネットなどで、裏モノの情報を知ることが出来るようになってきました。ＩＮＴＥＲＮＥＴ ＰＯＳＩＴＩＶＥはその中でも、最高といっていいくらい面白いです。絶対に見てください。パソコン持ってなくても今は、ＳＳでも見られますし。テレビやワープロでも見られるやつもありますし。つるつる、このくらい宣伝すればいいですか？（ウソ、ウソ）是非見てくださいね。

最後に、僕の記事を読んでくださった方、有り難う御座います。また、僕に記事を書くチャンスを与えてくれた、鶴見さん、ありがとうございます。感想おまちしております。
【 E-mail address:shioya1@red.an.egg.or.jp 】
ほんとありがとうございました。今回はこのへんで。塩谷でした。

USER'S VOICE

■ お便りコーナー ■

《青山洋子さん　からのお便り》

鶴見さんＲＹＵ－Ｊさんこんにちは。私は数少ない女性読者の一人です。思えば「香港ではこんなヘンなＲＯＭカセットを売っている」といううわさにつられ、ふらふらとダークサイドに引き寄せられて気が付くとゲームボーイとファミコンのＸｉｎ１を握り締めていたのはいつだったか‥‥おかげで禁断のマジコンにも手を出し、昨年ついにゲームドクターＳＦ７にＣＤ－ＲＯＭドライブとイケナイＣＤ－Ｒ３枚をＧＥＴ。どんどんゲームの暗黒面に引きずられていく私です。（単にめずらしもの好きという話もある）先日「ＰＯＳＩＴＩＶＥ」誌を３冊立て続けに読んで、ついつい感動してしまい「これは入会するしかない」と思った次第です。これからもアヤしい情報をいちはやく知ることができる「日本一のマジコンサークル＆会誌」を目指してがんばってください。（とか言いながら、うう、また「香港行きたい病」の発作が‥‥）

おお！　多分きっと、あなたがＰＯＳＩＴＩＶＥ女性読者のＮｏ．１実力者でしょう！(何の？)最近はＴＶ－Ｇａｍｅｒ、ゲームラボからの影響もあり、読者層、会員層も一層広がりましたねー。もはや同人の大きさではないかも!? 今後とも応援よろしく。です。

《つるつる》

でも、ＰＯＳＩＴＩＶＥって女性読者が増えたよね？　ライターは少ないケド…って事で、青山さんライターやりません？　ライターの方が裏モノ好きを発揮できますよ。ＰＯＳＩＴＩＶＥは、既に日本一のマジコンサークルでしょう。だってマジコンサークルって、もう日本に３つくらいしか無いし…(笑)。Ｎ６４に期待ってかぁ？香港も良いケド、今はタイの方が何かと面白いっスよ。

《ＲＹＵ－Ｊ》

《杉町幸彦さん　からのお便り》

こんにちは、秋葉のゲームズアークで会誌をＧＥＴ(１号、２号)をゲットしてから、ボロボロになるまで繰り返し読んでいます。不幸なことにその後アメリカに転勤になってしまったため、３号をまだ拝むことができていません。会誌をアメリカに送っていただくことはできるのでしょうか？

アメリカからわざわざお便りどうもです。もちろんアメリカだろうが、スペイン(？)だろうが、どこでもＰＯＳＩＴＩＶＥは買えます。ただし、海外の購読者には送料を負担してもらいます。ちなみに、タイ・香港にもＰＯＳＩＴＩＶＥの愛読者が結構いたりします。

《つるつる》

アメリカまでだと送料が高そうですね。会報代とタメ張りそうっス。それでもＰＯＳＩＴＩＶＥを買って下さる杉町さんには、ＰＯＳＩＴＩＶＥアメリカ支部長の席を用意いたしましょう(？)。３号の内容は、ホームページで読んでおくのが手っ取り早いんじゃないですかね？　でも、３号をまだ見てないって事は、このコメントを読むのは何時ぞや？では、現地からのナマの情報、お待ちしておりま～す。

《ＲＹＵ－Ｊ》

《ふならさん からのお便り》
マジコン通信読みました。面白かったですよ。こういうふうに書けばいいんですね。RYU－Jさんの韓国の記事もとらえかたが良かったと思います。そういえば、半年くらい前ですがタイでも任CD売ってましたよ。でも、店ではFD売りが基本なので業者以外には、CDは売ってないので、店員に丹念に聞いて回るしかないでしょう。超任ソフトは最新のものまで入ってて、おまけにGB＆GGのエミュレータ＆ROMイメージも入ってましたよ。

製作サイトとしても突然の出来事だった『マジコン通信』、売れ行きも好調で何よりです。今回は完全にマジコン本なんですが、アジア各国の旅行体験記も入っていますから、裏モノ・マニアはチェックしておいて下さいね。僕の韓国の記事は、ＮＥＯ－ＧＰＣ用に書き下したモノの簡易版です。ＮＥＯ－ＧＰＣ版は、ソフトの内容などをもう少し詳しく書いてありますので、こちらも是非チェックしておいて下さいね。
そう言えば香港製の超任ＣＤにもオマケが入ってますよね。何か関係あるのか？
《RYU－J》

最近はエミュレーターが熱いっス。特にアーケードが最高。ＦＣものも良い出来で、Ｘｉｎ１なんかも登場する始末。もうＲＯＭはいらないかも…。 **《つるつる》**

《森本高央さん からのお便り》
かねてからPositiveの愛読者でした。会員になれてうれしいです。いつも鶴見さまPositive関係者の皆様のご活躍を願っています。いつも応援しています。これからもがんばって下さい。

いつも応援ありがとう。ホント、励まし系のお便りには元気づけられますね。励まし系のお便りってメチャメチャ多いんですよ。皆さんから寄せられるお便りの７割は励まし系ですからね。皆さんお便りありがとう!! ホレ、鶴見君も…。 **《RYU－J》**

皆さんお便りありがとうっス!! ほんと、嬉しいっス。 **《つるつる》**

《塩谷勤さん からのお便り》
そういえば、書き忘れた事がありました。僕、ジョーカーにまだ参加してないんですよ。まだ会員募集してるんですか？ もし機会があったらRYU－Jさんに言っておいてもらえませんか？ とりあえずPOSITIVE１号にのってる住所に資料請求してみます。これからもいろいろお世話になると思いますが、よろしくお願いします。

ちわっ！ＪＯＫＥＲの代表をやってるＲＹＵ－Ｊです。ＪＯＫＥＲは最近、再び会員募集をするようになりました。気が向いたら資料請求でもして下さい。詳しくは今号に載っていると思います。ＪＯＫＥＲの会報は毎月発行していますが、あまり入会希望者が多いようですと、隔月になるかも知れませんので、一応ご了承下さいね。 **《RYU－J》**

《吉原宝久さん からのお便り》
サターンのPAR用マスターコードってどのようにして探すのか知っていますか？？知っていたら教えて下さい。

あれっ？ マスターコードって、サターンにＰＡＲとソフトをセットして、マスターコー

ドの入力画面を開けば自動に入力してくれるハズですケド…。バージョンの違いにもよるのかなぁ？ ＧａｍｅＬｉｎｋがあれば自分でバージョンアップできるんですけどね。
どうしてもおかしいようなら、１回サポートセンターに問い合わせてみては？

《ＲＹＵ－Ｊ》

《福井雅之さん からのお便り》

スーファミやメガドラのエミュレーターを快適に動かしたい。家のパソコンだと動きが鈍くなる。やっぱりビデオ（グラフィック）ボードを増設しなければいけないんでしょうか？またボードを買うとしたらどれがよいのでしょうか？ ちなみに僕のパソコンはＤＯＳ／Ｖです。
あと、ゲームドクターに新ＢＩＯＳがでるって本当ですか？ 聞いたところによると、Ｘ－Ｔコードが使えるらしいのですが…。プロフェッサーＳＦからでも、バージョンアップできるか教えて下さい。よろしくお願いします。

- -

ドクターの新ＢＩＯＳはプロフェッサーでもバージョンアップできます。改造コードもＸ－ＴやＰＡＲのコードが６０行まで入力でき、操作もカンタンになってます。大原さんの所で買えますのでそちらに資料請求するといいでしょう。 **《つるつる》**

最近のエミュレーターは、クロックの調整ができるモノも多いので、早過ぎる分には良いのかも知れませんが、遅い場合はＰＣ機の性能に頼らざるを得ないようです。とりあえず速いＣＰＵとボードがあるに越した事は無いのでしょうが、お金が…。

《ＲＹＵ－Ｊ》

《ゆう＠お疲れモード さんからのお便り》

★Ｓ研のホームページ★
何か文字化けしてるんですよね……。^o^；って、わざと文字化けさせてるらしいですが……。内容が内容だし……。けど、デコードして見てみると……。やっぱり、取り扱い商品リストが載ってました……。^o^；小技を使うくらいなら、他にもっとやり方を変えれば出来るのに……。まぁ、リスクを犠牲にしてまで……。Ｓ研の商品を買いたいとは思わないけど。

★ビーナスコンピュータ★
１年前位に荒稼ぎしまくってバックレた、うさん臭い会社、「ビーナスコンピュータ」が、ついに警察にパクられましたね。関わった人はみんな警察に呼ばれています。今のところはサギ容疑という名目（逃げた時に数十人分の代金を持ち逃げしたため）つかまったのですが。あ、そういえば、あそこって、元ソフィアでしたよね。むかーし、鶴見さんは、あそこの経営者Ｋさんに大分ボラれたんですよねえ。今なら取り返せるんじゃないですか？ゆうは取り返すも取り返さないも……。もう忘れましたあ。生まれて初めて会った詐欺のショック……。あの時の５万は痛かった……。

- -

僕も当時はまだ青く、コピーマニアだったので、完全に提携を組んでいて、結局合計３０万くらいボラれましたねぇ。でも今はぜんぜん気にしてません。その分近いうち時効ということでネタにさせてもらいます。ゲームラボあたりで告発記事を書くかも!?

《つるつる》

業者と関わる時は、それなりの注意とリスクが必要って事っスね。Ｓ研は、最近暗号化を止めて、販売リストがそのまま見れるようになりましたね。しかし、「何度も甦ります」って言ってるケド、ソレって何度も潰されるって事ぢゃ…。
Ｋの事だけど、実名を公表ちゃった方が良いんじゃないの？ これ以上被害者を増やさな

い為にもさ…。少なくとも僕達の周りの人達だけは守りたいしね。まぁ、また復活したら考えましょう。　**《RYU－J》**

《UKIさん　からのお便り》
一時期大ブームだったテトリ●ン系のキーチェイン。最近見なくなりましたね。でもまだ、中国のほうでは貧しい子供たちが「ニホンデウル！」とか言って作ってるんでしょうか？

- -

キーチェイン、すっかり「たまごっち」に飲まれちゃいましたね。もう少し進歩すれば何とかなったのかも知れないんですケドね。ブームは終わった…か？　**《RYU－J》**

《Ｃｙｃｌｏｎｅさん　からのお便り》
質問なんですが、ｐｏｓｉｔｉｖｅホームページにある、データライブラリにある、拡張子が．SMCのファイルは、いったいなんのファイルなんでしょうか？

- -

ＳＭＣファイルを見て、良く何かの画像や動画のデータと間違える人がいますが、これは、マジコン用の拡張子です。主にＳＷＣシリーズに良く使われます。　**《つるつる》**

『＊．ＳＭＣ』は、各種マジコンが互換性を持ちはじめた時に、ＦＦＥ社のスーパーマジコンが他機種のファイルと見分ける為に付けた拡張子らしいっス。Super Magi-Com の略ですね。それが現在でも定着して、マジコン用ファイルの代名詞となりましたとさ。メデタシ、メデタシ。　**《RYU－J》**

《Ｚｅｘさん　からのお便り》　HP URL http://www.din.or.jp/~cyn173/
先日ゲームアークにてマジコン通信を買いました。Ｎ６４用マジコン特集をはじめ、タイやマレーシア等の電脳街の紹介等、楽しく読ませて頂きました。ＺｅＸが特に感心したのは「情報は足で集めるものという趣旨の序文でした。これからも頑張って下さい。
Ｐ．Ｓ：早速Ｎ６４用の同人ゲームらしきものを発見しました。あの懐かしの「ＰＯＮＧ！」がＮ６４でも遊べるとは....

- -

マジコン通信、中々の人気で嬉しいです。序文は少しスカしてますが、本音です。
他のサークルでもＮ６４用マジコンを紹介した本を出すような事を聞いたのですが、全然出て来ませんねぇ。張合いが無く、チョッピリ残念っス。
Ｎ６４用の同人ゲームの話は聞いていましたが、しかし、早いですよね。タイトルは同人ソフトの基本「ＰＯＮＧ！」との事。ＰＯＮＧ！は、これでＦＣ、ＳＦＣ、Ｎ６４と全機種に登場した訳です。別に最新機種だからって、無理にポリゴンを使わなくても良い訳ですからね。最新ハードで動く、いにしえのソフトって良いですよね。
Ｚｅｘさんの今後の活躍には、編集部一同期待しております。　**《RYU－J》**

《ＢＵＮＣＹさん　からのお便り》
ポケットモンスターのＸ－Ｔコードを載せて下さい。今、ハマってます。あと、マジコン「スマートブロス」「スーパーキング」の日本での入手方法を教えて下さい！　よろしくお願いします。ＴＶＧａｍｅｒｓ、見ました。これからも頑張って下さい。

- -

なぜか今になって、ポケモンのコードのリクエストが結構来ています。霧ちゃんどうす

る？ あまり知られていないようですが、実はポケモンのコード、１号にのってまーす。近日ホームページでも公開すると思いますんでお待ちください。お急ぎでしたら１号どこかにまだあると思うんで、買ってください。イイカゲンな返事でゴメン。　**《つるつる》**

わっはっは、ＪＯＫＥＲには『モンスター変更コード』が載ってます。実際に『ミュウ』のプレゼントとかもやったしね。僕もポケモン全盛期にサーチをしたのですが、人気ソフトなんで、ほっておけばラボなどに載るだろうと思っていたのですが、実際に載っていたコードが超へなちょこコードでしたね。モンスター変更コードはアマイ!!…と言うか、オシイ!! 完全なコードまで、あと少しだったのに…。詳しくは、コードが掲載されたＪＯＫＥＲをご購入下さ…れば、僕としても一番良いのですが、今回は特別に転載しておきました。これが提携ってモンですね。ウンウン。あっ、そうだ。今度、ＮＥＯ－ＧＰＣから「ポケモン＆たまごっち」のコード本が出るそうですよ。　**《ＲＹＵ－Ｊ》**

《ｙｏｒｙさん からのお便り》

マジ通にもちょっと書きましたが、新しい NESticle っていう FC のエミュレータがでました。Dos または Windows95+DirectX3 で動きますが、いままで見た FC エミュレータの中で一番出来がいいです。おすすめ。最近は香港、台湾人のハッカーが FC100in1 とかアジア系のファミコンソフトのデータをエミュレータ用でアップしていますが、あんなのまでデータに落とせるんですね。すごい。

- -

NESticle 見ました。マジで１００ｉｎ１が動いていて、冗談抜きにビビリました。そのうちシリーズ化しそうな気配ですね。そうなるとアジア・ピーコ産業や秋葉の露店はヤバイかも知れませんね。とりあえずＰＣユーザーは、エミュレーターに走ってみては？
しかし、今回何がスゴイって、ｙｏｒｙさんが「すごい」って言っている事が１番スゴイっス。ｙｏｒｙさんとマジ通を一緒に作れて、ホント、良い経験になりました。
《ＲＹＵ－Ｊ》

《ＴＯＭＯさん からのお便り》

今、ゲームスアークで特価セールやってますよね。あれ、安すぎませんか？ 閉店しそうで心配です。ゲームドクター６とＵＦＯプロ８のジャンク品を３５００円で買いましたがドライブが壊れていただけだったので、友達が直してくれました。

- -

今、アークは本当に安いですよね。ゲームボーイ型ウォークマンが５００円で、腕時計が１００円～２００円、３ＤＯやスーファミの周辺機器も７割り引きぐらいしてますからね。でも、あれってただの税金対策でやっていることなんで、全然心配ないそうですよ。なんか在庫って持っているだけで税金の対象になってしまうので少しでも在庫を処分したいそうなんです。僕なんかフリマ用に大量にアメリカ系商品を買い占めちゃいましたよ。
《つるつる》

僕もあのセールの事を聞いて「ヤバイ」と思いましたが、どうやら僕の三越・そごう…ぢゃなくて、取越し苦労でした。(←ピュ～。さむ～ぃ。)まぁ、棚卸しの時期だったんじゃないですか？ でも、ジャンクのマジコン、よく買えましたね。何でもスゴイ競争率だったとか…。鶴見君がまたまた何やら大量に買い込んだらしく、僕に売り付けようとしています。誰か助けて～(笑)。　**《ＲＹＵ－Ｊ》**

《北村友一さん からのお便り》

マジコン通信見ましたよ。スゴイ良い出来でビックリしました。まさしく完全保存版。

でも、僕はあーいった完全保存の本よりも、読者コーナーや違うジャンルも交ざったよろず的サークル本「ＰＯＳＩＴＩＶＥ」の方が好きです。ライターとかダンスのお仕事とか、大変でしょうが、これからもがんばって下さい。一部の間で解散説があったようですが、ＰＯＳＩＴＩＶＥ４号は出ますよね！

解散説、ありましたねー。って僕が流したガセネタです。まさかＪＯＫＥＲで軽く書いただけなのでこんなに広まるとは思っても見ませんでした。ＰＯＳＩＴＩＶＥ４号、こうしてちゃんと発刊されましたよー。これもひとえにみなさんのおかげです。

《つるつる》

マジコン通信は、あくまでも別冊です。僕も丁度マジコンや同人ソフト資料をまとめたかった所なので、タイミングが合った訳です。おかげで編集長なんぞに…(泣)。
解散説、ありましたね。ＪＯＫＥＲの他にも僕がよそに漏らしました。だって、ヤケに真実味があったんだもん。でも、僕のＰＯＳＩＴＩＶＥでの活動は今号で最後なので、許して下さいね…とか書いて本当にクビになったらどうしましょ？
ところで、お便りコーナーは支持を受けているのだろうか？ ３号は１５ページくらいカットされていましたし…。まぁ、気の毒なのは、僕よりもメンバーなのですが…。

《ＲＹＵ－Ｊ》

《ＪＸ－７さん からのお便り》

ＰＯＳＩＴＩＶＥはＸ－Ｔコードやｐａｒの改造コードの紹介は少ない気がします。青木さんや霧島さん、改造ますたぁとか実力者もたくさんいるのですから、もっとＸ－Ｔコードもバシバシ紹介して行ったほうがいいと思いますよ。それのほうがページも埋まると思うんで、定期的に(ヘタすりゃ月刊)本が発行できて、鶴見さんたちも大もうけできると思うんですが。

鶴見君の方針だと、他でやっている事はなるべくやらないようですよ。最も、霧ちゃんのコードのようなサーチ不可能なコードや、青木さんのプログラムに近いデッドコードは別ですけどね。ＰＳやＳＳの普通のコードでしたら、ゲームラボやコード本、改造サークルのＨＰなどで読めますからね。僕としても、コードを載せてプレイヤーを増やすよりも、コードサーチの手解きをして、ユーザーを増やしたいと思っておりますし…。でも、投稿や読者からの意見が多ければ、連載するかも知れませんね。誰が担当するのかなぁ？
ＰＯＳＩＴＩＶＥの月刊化は無理でしょう。月刊の厳しさは、ＪＯＫＥＲを毎月出している僕が良く知っているつもりですし…。 **《ＲＹＵ－Ｊ》**

《鈴木貴政さん からのお便り》

最近のゲームラボはどう思います？バッ活のころと比べてめっきり素人本になった気がしますが、Ｘ－ＴだのＰＡＲだのってファミコンのコントローラ１コでちょっといじるだけで出来るような改造やなんども同じようなネタの使い回し....Ｘ６８Ｋや８８のプログラム改造していた私にとって物足りない本になってしまいました。トンカチならまだしも....まあ、これならば初心者もとっつき安いでしょうし、コンシューマ本になって読者層も大分広がったのでしょうが.....。

ゲームラボは、バッ活の時よりもパワーダウンした気がしますね。パワーユーザーが離れてしまった為、投稿のレベルも下がって来たと言う話もあります。そう言われてみれば、改造ツールのコーナーが出現してから、かなり一般誌化したよなぁ。誰でも探せるデーターの公開は、ユーザーの質の低下に繋がる気がするのでいらないと思うのですが、ＰＳやＳＳのコードはパソコンを持っていないと出来ないしね…。初心者に優しくなった分、マ

ニアにはウケなくなったんでしょうね。個人的には、別冊に期待しています。

《RYU－J》

《ココ吉岡さん　からのお便り》

Ｓ研復活！ということでＣＬＵＢ２ＨＤ３号の石井さんとの対談のリメイクを希望します。ＰＯＳＩＴＩＶＥ創刊号が読みすぎで、裏表紙が取れてしまいました（こういう人、結構いるんではないでしょうか？）１号・２号・３号・マジコン通信・と号を増すごとにレベルアップしている鶴見さんの本ですが、４号は更にパワーアップ！を期待しています。電脳系の商業誌では今は面白い本が無いので特に期待しています。ゲームラボなんかは最近はクソで、鶴見さん以外の記事は本当につまらないです。けど、こういう系の本はこれしか出てないのでしょうがなく買っています。どうにか鶴見さんの力で盛り上げて下さい。ＲＹＵ－Ｊさんもスゴイ人ですね。がんばって下さい。

- -

まぁ、石井さんとは連絡は取れますので、話はしておきますね。表紙に関するお便りが多かったので、今回変更してみました。いかがっスか？　４号はいろんな意味で良い本になったと思います。これからも頑張るっス。

《つるつる》

確かに最近の商業誌は少し物足りない気がします。皆さん同人誌で、かなり裏モノ馴れしてますからね。でも、商業誌がパワーダウンしたんじゃなくて、皆さんがパワーアップしたと考えれば、あまり怒れないのでは？　商業誌は性質上ヤバイ事は書けませんから、どうしても同人が熱くなるのですが、ＰＯＳＩＴＩＶＥも大きくなったので、あまりムチャは出来ないんですよね。でも、ギリギリのラインで頑張ります。あと、商業誌でも鶴見君をサポートしながら頑張る予定ですので、応援して下さいね。

《RYU－J》

《隈原直之さん　からのお便り》

どうも！マジコン大好きの隈原（くまはら）っス！なんか、最近マジコンがげんきないよ！周りから消えていくような感じ・・・・。だから、みんなでマジコンをもりあげていこーー!!!

- -

う～ん、確かに同人ソフトも出尽くした気もするしなぁ。ＵＦＯぷろぐらむめーかーがもう少し盛り上がれば何とかなるカモね。でも、僕は少しづつではありますが、今後もずっと使って行く予定ですよ。今はブームが終わりかけているだけの事と、楽観的に考えております。ハイ。

《RYU－J》

ＳＦＣマジコンは、アジアでやっと生き残っているくらいですからね。Ｎ６４マジコンもまだ弱いですし、最近のゲーム機はＣＤが主力だし。やっぱり、同人ソフトで盛り上げるしかないでしょう。パワーユーザーに期待!!

《つるつる》

《加藤武人さん　からのお便り》

Ｎ６４のマジコン情報、楽しみです。

- -

まだ２台しか出ていないのか、もう２台も出ているのか分かりませんが、Ｎ６４マジコンは重要なポイントですよね。性能的な事はまだまだですが、今後の展開に期待が持てます。面白い使い方が出来れば良いのですが…。

《RYU－J》

今の時点では、ドクターＶ６４の方が有利ですね。ソフトの読込は速いし、サポートは強い。日本でも主力になりつつありますよ。

《つるつる》

《恵澤浩文さん からのお便り》

アジアの海賊ソフト、大好きです。秋葉原の鬣店でちょくちょく最近になって買い始めています。N64のマジコン欲しいのですが、輸入代行やっていただけるのでしょうか？あと、洋ゲー大好きです。N64のソフトは個人輸入で全部持っています。なぜか任天堂派なのでプレステ、サターンには一切手を出していません（なぜだろう？）。まだまだ初心者ですので、いろいろと教えて下さるようお願いいたします！

海賊ソフトと言えば、『海賊ソフトの本(三才ブック)』買いました？ メチャ出来が良い本です。基本コンテンツの発案者は鶴見君なので、商業誌版ＰＯＳＩＴＩＶＥって感じです。ホントにあまりにも出来が良いので、今号を見送ろうかと思った程です。海賊マニアなら、絶対に押さえておいて下さいね。

個人輸入ってのは良いですね。僕もたまにやりますが、純正品は買ったこと無いなぁ。海賊ソフトが大好きで、個人輸入やっている『初心者』なんていませんよ～(笑)。

《RYU－J》

海賊ソフトの本、本当にいいできです。皆さん買いましたか？ 商業誌であそこまでやるとな中々でうよね。ちなみに、僕はライターの他に「手タレ(アイテムと一緒に、手だけ写っている人)」もやっています。どの写真が解った人には何かあげます。　**《つるつる》**

《浜田清さん からのお便り》

日本でパートナー用のＳＣＳＩアダプターを売っている所ってあるのでしょうか？？ーナスは捕まってしまったので...。

日本での入手は難しいのでは？ 売っていたとしても、そう言った販売店は裏で何をやっているのか分からないので、アクセスは賭けですねぇ…。海外でも入手は難しい気がしますよ。本当に発売されているのだろうか？

《RYU－J》

《藤井富之さん からのお便り》

GAMELINKを利用したコード検索法等をＨＰ又は本誌で公開してもらいたいです。

ＧａｍｅＬｉｎｋでのＰＳやＳＳのコードサーチは、皆さんが思っている程難しくありませんよ…って言うか、ＳＦＣのサーチよりも簡単です。基本はＳＦＣ版で言う『数値サーチ』と『スペシャル』の２種類で、しかも今回はメモリ・ダンプ機能もあります。パソコンが必要になるので、皆さん引いちゃっているようですね。古いパソコンでも、ＨＤＤ(４０Ｍ位？)さえ付いていれば何とかなるので、これを機に挑戦してみてはいかがですか？ＧａｍｅＬｉｎｋと中古パソコンで、２～３万も見れば充分でしょう。　**《RYU－J》**

ＰＳやＳＳの改造コードは、コードサーチの担当者がいれば掲載してもいいと思ってます。誰かやってみたい人いますか？

《つるつる》

《北正さん からのお便り》

鶴見氏の活躍等はホームページ及び、ＧＬ誌で拝見させて頂いてます。なーんか最近の鶴見氏ったら記事の内容も間の取り方が上手くなって読んでて面白いです。あとは黒沢さんの独特な無気力・無機質なシュールな味が出せればネ。生まれながらのマルチメディア人間やなぁ鶴見氏は･･･。ポジティブ編集部の方々も皆さんお元気ですか？ 僕の近況というと、花粉症アレルギーがやっと治ったと思ったら、今度は持病の肝炎がまた暴れだしま

して最低です。ま、今回はインターフェロンが上手く効いたので比較的楽でしたが･･･。まるで人体実験やもんな～肝炎の患者は(笑)。ここ一ヶ月、なーんにもする気が起こりませんでした。今日大原さんから、例のＤＭが届いてたんで鶴見氏のミニコミ２冊注文しました。７月頃には完全復帰出来ると思いますので僕も是非掲示板に参加させて頂きます。鶴見氏もハードなスケジュールは充実していて楽しいでしょうが、体には気を付けてネ。

確かに最近の鶴見君の記事、面白くなりましたよね。噂によると、密かに黒沢さんの教えを乞うているようです。後はシュールさですか(笑)。でも、彼なら出来るでしょう。
肝炎とは大変そうですね。インターフェロン治療の事は文献による知識程度しか知りませんが、それだけでも大変と思うのですから、患者側は想像以上に大変なんでしょうね。
北さんも持病に負けず頑張って下さい。鶴見君も北さんの期待に答えられるよう、頑張らせますんで…(笑)。
《ＲＹＵ－Ｊ》

最近、ダンスのイベントや自分の会社の件など、何かと忙しくて大変です。今の段階では風邪ひいて声がガラガラで、ダンススクールの方も声が出なくて大変っス。でも電脳の方とライターの方もキチンとやってますので応援して下さいね。
《つるつる》

《中山賢次さん からのお便り》

ＲＹＵ－Ｊさんと霧島さんはポジティブ掲示板に参加していないようですが、インターネットをやっていないのですか？ 鶴見さんは参加するようにいわないんですか？ ポジティブホームページ及びインターネットをやっていないと、都内に住んでいないかぎり相当情報に遅れると思います。速めに始めないと取り残されますよ。

出たな、巷で悪名が高い批評屋さん(笑)。相変わらずぶっしつけで一方的な意見っスね。
僕や霧島さんは、一応ＰＯＳＩＴＩＶＥのＨＰにはノータッチですが、それほど情報に遅れているとは思っていませんが…。技術も力もないのに、最新情報と流行に流されるのもどうかと思いますケドね。インターネットやＨＰも使い方次第でしょう。インターネットをやっていない地方の方はどう思ってるのかなぁ？
それよりも、人の事より自分の方を何とかした方が良いですよ。ＰＮも、中山なんだか佐藤なんだか木村なんだかドクターＫなんだか分かりませんし、そこらじゅうのネットで問題を起こしているようですし…。読者の皆さんも悪質なメールに気をつけましょうね(笑)。
何だか個人的意見が強いＲＹＵ－Ｊでした。
《ＲＹＵ－Ｊ》

ＰＯＳＩＴＩＶＥでは、皆さんからの投稿をお待ちしております。
裏モノ・パチモノの情報から、身近のちょっとしたお話まで、
基本的に面白ければ何でも採用しちゃいます。気軽にお便り下さいね。

宛先はこちら!!
〒３４４　埼玉県春日部市一の割１－２３－１８
鶴見方「ＰＯＳＩＴＩＶＥ編集部」　まで

POSITIVE COLUMN

俺と後輩と宇宙ー

Write by　ガスト関

☆先輩と後輩のコピーの話（1）

先輩「**おい、川西**」
後輩「はい」
先輩「**最近はＣＤ－ＲＯＭのコピーが流行っているそうだがどうだ？**」
後輩「その、ニヤニヤしながら『どうだ？』って言うのはどういう意味なんですか？」
先輩「**そんなこと言えやしないよ、フフフ……**」
後輩「フフフって先輩……、まぁ貧乏な先輩ならＣＤ－Ｒプレーヤーを持っている夢でも見ているだけだから、まだいいですが、最近は増えていますね」
先輩「**やっぱりそうなんだ、俺の流行を見る目は確かな物になってきたな**」
後輩「先輩はダークサイドの流行だけには敏感ですよね、ビルゲイツがロシアからＩＣＢＭを買ったのをしっていますか？」
先輩「**何？ あの強烈なオタクだからマスコミもどうやってほめていいかわからないという、ビルゲイツか？ 知っているか？ マスコミが『使い込むまで靴を履く徹底ぶり』とかいっているけど、服を買ったりするのが面倒だから、同じ靴を履いているだけなのに、どうなっているんだよ、西○彦！ マブダチなら言ってやれよ！ まっＭＳＸがコケて幹部達に反乱を起こされれば、そりゃつらいよな**」
後輩「言い過ぎですよ先輩、それ以上言ったらこの僕でもフォローできませんよ。ＡＳＣＩＩを敵に回したら仕事ができなくなりますよ」
先輩「**何を言っているんだ川西、俺達はまだ高校生なんだ、そんな先のこと気にするな**」
後輩「しりませんからね」
先輩「**あれだけ言っておいて川西！ お前俺のせいにするのか？**」
後輩「僕は全然言ってないじゃないですか！」
先輩「**まぁ、そう言うことにしとこうじゃないか**」
後輩「また、すり替える、責任転嫁しないでください」
先輩「**あーうるさい、ところでコピーっていいのか？**」
後輩「ダメに決まっているじゃないですか」
先輩「**バックアップは？**」
後輩「いいんですよ」
先輩「**バックアップとコピーはどう違うの？**」
後輩「バックアップはマスターを持っていて、マスターを頻繁に使うよりは、マスターの複製を使って、複製が壊れてもマスターが残っていれば大丈夫というのが、バックアップで、マスターは持ってないけどソフトが欲しいって言うのが、コピーです」
先輩「**なるほどねー、ではマスターを持っていたけど火事で全部無くなってしまい、残ったのがバックアップでした。これはいいの？**」
後輩「そのためのユーザー登録じゃないですか」
先輩「**ユーザー登録してなかったら？**」
後輩「そ、それは、自分の責任じゃないでしょうか？」
先輩「**無責任だぞ川西**」
後輩「そうですかね」
先輩「**そうだ**」
後輩「はあ」

先輩「**アジア圏で売っている、プレステやサターンのコピーＣＤなんかはいいのか？**」
後輩「絶対にダメです。著作権は国際的に認められている物ですから、例え香港でも台湾でもダメなんです」
先輩「**じゃあ、宇宙空間だったらいいのか？ 宇宙ステーションのおみやげに『無重力空間で焼いたプレステコピーゲーム』なんて書いてあったら、マニアなら買うだろ。しかも無重力ときたら、ガンダニューム合金だしな**」
後輩「なんだか全然わかりませんが、とにかくコピーはダメなんですよ」
先輩「**でも、日本で買うと５０００円くらいで、海外で買うと５００円くらいってのは、どう考えても５００円で買うよな？**」
後輩「はあ、でもとりあえずコピーはダメなんですよ」
先輩「**買うよな？**」
後輩「え？」
先輩「**買うよな？**」
後輩「はあ」
先輩「**俺は買わないけど、川西は買うんだな？**」
後輩「また、そうやって人をはめて、そんなに楽しいんですか？」
先輩「**俺は楽しい、そして、幸せになれる**」
後輩「ひどいですね、本当に」
先輩「**最高のほめ言葉だ。でも、コピーされるって事は、技術がまだまだ足りないって事だろ？ だったらコピーされないようにプロテクトをかければいいじゃないか**」
後輩「それはそうなんですけど、コストの面とかから考えると、一番簡単な方法がいいんじゃないですかね？」
先輩「**でも、技術の進歩は競い合いだからね。プロテクトをかけたり、はずしたりとイタチごっこを続ければ、技術は格段に進歩すると思うけどな**」
後輩「それは、そうですが」
先輩「**昔の８８とか９８のプロテクトの方が面白かったよな、音研とか電化とか色々あったしね。フラグとばしとかやったしな**」
後輩「時効だと思っているんですね先輩、甘いですよ。ホームページでこんな事を書けば、あらよあらよと広まって、背びれ尾ひれがついて、知らない間に『ビルゲイツと左手で握手しながら、片一方の手でマイクロソフトのホームページをクラッキングしていた』なんて言われるようになりますよ」
先輩「**ゲイツサック。まっいいんだけどね。コピーの世界は奥が深そうだね**」
後輩「今度取材してきて下さいよ」
先輩「**取材費出してくれるか？**」
後輩「先輩……」
先輩「**考えておこう**」

《 続く 》

死ぬまで愛を語れる人と、豚骨スープ派の人メール下さい。
パソコンない人は編集部にお便りを。

ホームページ　http://pweb.ar.aix.or.jp/~k-seki/
メールアドレス　seki@exa.com.hk / kseki@cyberoz.net

《緊急企画》

鶴見和昭のゲーム業界裏話 『番外編』

POSITIVE公開雑談会

去る７月８日、ＮＥＸＴ大王ホームページでＰＯＳＩＴＩＶＥのメンバーでＷＥＢチャットを利用しての雑談会が行われました。第一回目という事でなかなか話しもまとまらず大変でしたが大勢の参加者、ＲＯＭ者となかなか濃い情報でいい企画になったと思います。

宣伝不足等で見にこれなかった人達からＢＢＳにて１０通近い雑談ログの回覧希望者のメールが来たのでここに公開します。

本日の参加者

鶴見和昭　：おなじみＰＯＳＩＴＩＶＥ会長。ＴＶ－ｇａｍｅｒ読んでね！
大嶋健　：別冊宝島の某誌の制作も終わり、現在香港エクサに逃亡中
ゆう(hyde)　：NEXT 大王の右腕的存在。最近 dr.k にまんまとはめられて散々な目に会う。
Ｙｏｒｙ　：POSITIVE ナンバー１の SFC 同人プログラマー。なんと現役東大生！
Ｃｈｉｂａ　：センターネット、イソターネットで活躍中の鬼畜組合のボス。別名下衆くん
曽根清治　：TRI-6 代表。泣く子も黙るネット界の喧嘩番長の異名を持つ。
矢本 広　：INTERNET POSITIVE の 生みの親。また、ゲーム批評家もこなしている。
宗 孝　：ＰＣ９８をはじめとする裏ゲームコレクター
さえき　：鶴見氏の弟子見習い。裏物情報収集家。１６歳。

他、ＲＯＭ者数名

告　知

鶴見和昭：えー、本日１時頃から、公開会議をここでやろうと思います。
議題は一応ｄｒ．ｋ関連と香港の最新情報です。みなさん、参加して下さいね。
話が面白くなったら、この対談、POSITIVE４号でこの内容を公開しようと思います。

雑談スタート

おおしまっち：今、香港は１１じ５５分ぐらい
曽根清治：こんばんは。
おおしまっち：あ、曽根先生麻雀勝ちましたか？
曽根清治：先生は勘弁してください（笑）、麻雀は６００円ほど負けました（笑）。
おおしまっち：武田っちと榎本うんこったれは寝ました
曽根清治：実は、Ｄｒ.Ｋ関連やラボＨＰ、まったくチェックしていなかったんですけど、見学させてください
おおしまっち：あ、そういうことですか、Dr.K については僕はあまりふれないようにしているのですが、もうアクセスポイントわかっているので、ちょっとハッキングかければ彼の家に遊びにいけます。
曽根清治：あらあら、dr.k はあっさりシッポをつかまれているのですか
おおしまっち：彼は僕にはまだいたずら程度なのでゆるしていますけど、あまり度が過ぎるようだったら一気に潰しかけるつもりです。

★ゆう(hyde)★：どうもぉぉぉ。お待たせしました。お初の方、「初めまして！」。
つるつるチャットのお誘い、ありがとぅ。＞ＡＬＬ（^_^）
おおしまっち：あれ、和昭先生は？
宗孝：私も来ました、やー初めてポジティブの人たちと対談できます（なんせ熊本ですから)わくわく（¯o¯）
おおしまっち：僕なんか香港です
さえき：こんちわっす。ムりに来ました。でもいきなり大嶋さんが居所つかめそうなんじゃ話し合いするまでもなく一件落着？？
おおしまっち：なんだ、鶴見君が一番遅いのか。
鶴見和昭：うおおお！参加者がいっぱい！あ！曽根さん！いきなりすごいメンツになったなあ。
★ゆう(hyde)★：つるつる来たよぉぉ。＞つるつる（^_^）
★ゆう(hyde)★：って事は、Ｄｒ．Ｋ＝ゆう という書き込みも違うと証明されますね！^o^；＞大島さん（^_^）
鶴見和昭：ゆうくんがｄｒ． ｋと間違えられたさんざんだったんですよ。＜おおしまさん
おおしまっち：IPみれば誰だかちゃんとわかります、安心してください。
★ゆう(hyde)★：ホンと、さんざんでしたぁ！（涙）
矢本広：こんばんは。カラーアトラス法医学を読みながら焼き肉食べてます。うそ。
鶴見和昭：おおおお！矢本先生まで！こりゃすごい！でも話がぜんぜん先にすすまんすね。NEXT大王は？
★ゆう(hyde)★：いま大王と話してました。が、大王は忙しいみたいです……。（涙２）＞ＡＬＬ（;_;）
おおしまっち：大王メール全然帰ってこないんです。さみしいなあ。
鶴見和昭：困ったなあ。まあ気楽にやりましょ。香港エクサの居心地はどうですか？＞おおしまっち
おおしまっち：こっち、雨降ってるのに３０度ぐらいあってクソ暑いです。
chiba：こんばんは。
おおしまっち：こんばんわ＞CHIBA
chiba：お久しぶりです＞曽根さん＆矢本さん。
chiba：おおしまさん＆鶴見さんもお久しぶりです、イソターの方にも書き込みお願いしますね（笑）。
おおしまっち：イソターかあ。最近行ってないな。こりゃまず。
鶴見和昭：chibaさんってあの千葉さん！いやーすごいなあ。メガドラＣＤ動きました？
chiba：イソターのメールでも書きましたが、家の環境だと動かないんですよー。あれ。
chiba：かなり前ですがＲＹＵ－ＪさんからＪＯＫＥＲと手紙もらったんですよ。
近々返事とＳＦＣの鬼畜ＣＧ集送るって言っておいて下さい。
鶴見：わかりました。
chiba：すいませんって言っておいて下さい。鬼畜組合は健在です。
yory：ちわす
鶴見和昭：おっ！東大生YORYさんまで！いやー！すごいメンツだなー。
yory：鶴見くんお久しぶりです。
宗孝：今日の夜は楽しいですね＞ALL
鶴見和昭：クソ遅いっす。矢本さんのハッピープロムナード、カウンター増えまくってますね。最近。
矢本広：ええ、おかげさまで、ここのところ内容も充実してきました。
鶴見和昭：特にリンク集がすごくいいですね。＞矢本氏
hide：こんばんは、hideです(^^)鶴見さん、ゆうさん先日はありがとうごじました。m(__)m
★ゆう(hyde)★：こんばんわぁ。＞ｈｉｄｅさん（^_^）
鶴見和昭：hideくん、商品届いて良かったね。
おおしまっち：つるちん、チャーハンまずいよ。
鶴見和昭：おおしまさん、飯はやっぱタイっすよ。

おおしまっち：そうだね。タイいこうよ。
おおしまっち：あ、そういえばFFタクティクス出てるよ。森川君もあるよ。
おおしまっち：一つ屋根の下２全１２巻がこっちでは人気・・・
鶴見和昭：両方とも買っておいてちょ。悪魔城ドラキュラあったら買っておいて
＞おおしまっち
おおしまっち：明日見ておきます。香港は品揃えわるくて。ここら辺全部合わせてもニチポンの店より劣る。そーいや、三国志リターンズってすごいね（サターン版）
おおしまっち：今、日王角とかいてモンコックというところから通信しています。
おおしまっち：日辺に王と書いて一文字なんです。
おおしまっち：そう言えば黒沢大王はカンボジアの戦火の真っ只中です。電話したら平気らしいです。やはり彼はカンボジアが好きなんですね。
大嶋健：要りますか>鶴見氏
大嶋健：要りますか>鶴見氏
鶴見和昭：何をですか？＜おおしまっち
鶴見和昭：なんだかわかりませんが下さい。＞大嶋健氏
大嶋健：QuickCamForWindows95要りますかって話です。１６００ドルです。２４０００円です。
鶴見和昭：クイックカムはおおしまさんちにあるから、僕はいいです。＞けんちゃん
大嶋健：あそ。ちょっとくやしいな＞つる
鶴見和昭：とりあえず、話を統一しませんか？？＜ALL（^_^）
鶴見和昭：まず、なんの話からしましょ？だれか仕切ってちょ。
★ゆう(hyde)★：シキリは、鶴ちゃんがしないとぉぉ。＞つるつる（^_^）
おおしまっち：あ、失礼鶴見氏。じゃあ話題をふってください。
★ゆう(hyde)★：Dr.K　ネタはやめ？？＞つるつる（^_^;
おおしまっち：鶴見氏にまかせます。
鶴見和昭：でも、ｄｒ．ｋ問題の会議を見たくて来てるんじゃないんですか？みなさん。
yory：ｄｒ．ｋってそんなに悪いことしたんですか？＞鶴見氏
大嶋健：ぼくも詳細は良く知りません＞鶴見氏
鶴見和昭：大した事ないといえばそれまでですが、大嶋さんとこに来たおかしなメールがゆうくんをはじめ数通。あとラボの掲示板を閉鎖させたし、偽者騒ぎを起こしたり．．．。＞YORY　、けん
矢本広：そんなことまでやってたんですか。
yory：ラボの掲示板を閉鎖させたのは彼だったんですね。知りませんでした。
鶴見和昭：そう、DR.kがガセネタやくだらない数字を並べて延々と書き込みしたりして、収集つかなくなって．．．。（*_*）
さえき：そうそう。ゲーマーユキさんとか、注意する人もいたんだけど。へ理屈ばっかこねて。非常識なやつだった。
さえき：とにかく悪ガキなんです。ガスト関さんの爆笑通信とか見れば一発で悪ガキぶりがわかります。＞ALL
鶴見和昭：はじめはおおしまさんとこに脅迫状がきたんですよね。変な英語で、「おおしま殺す」とか言って。
大嶋健：なんか僕のWEBを消してくれって。
鶴見和昭：その後、たまごっち販売員の偽ゆう氏が出てきて．．．。
大嶋健駐在員：ふむ
★ゆう(hyde)★：ホンと、さんざんでしたぁ_o_
chiba：あ、私もPOSITIVE掲示板を読ませて頂いてます。
鶴見和昭：最初は何だ、コイツ．．てな感じで全然相手にしてなかったんだけど。
鶴見和昭：こんなことをされたんですか
鶴見和昭：そう、こんなこともさらました。＜２代目偽鶴見こと大嶋さん
★ゆう(hyde)★：Dr.Kさんは、何者なんでしょうか？？ _o_
鶴見和昭：なんかサターンユーザーの悪戯好きの悪ガキだね。＜ゆう

★ゆう(hyde)★：XBANDユーザーって８割はイタズラ好きですよ。特にSFC XBANDなんか酷過ぎますね……。＞つるつる

さえき：なんか最近は「J-link」のメッセージボードに、「ゲーラボの掲示板を潰したのはこの俺様だ」とか変な自慢をしまくってるそうです。

大嶋健駐在員：ふむふむ

★ゆう(hyde)★：ゆうはＧＬに自分に対する書き込みの削除を希望する。とMAILしました。そして、あんな気分の悪いＢＢＳなら閉鎖したらいいのでは？とMAILしたら案の定、次の日に閉鎖しました……。＞ＡＬＬ

Chiba：あ、そうだったんですか。

宗孝：僕も知りませんでした。

大嶋健：ふむふむふむ

さえき：確かにゲーラボの掲示板を潰したのはアイツかもしれないけど、あんな子供じみたまねだれでもできるっつーの。

鶴見和昭：この辺一連の話は「矢本広のハッピー...www.exa.co.jp/~yam」の円卓広場を見ればおおよその話がつかめますよ。

矢本広：宣伝どうもです

鶴見和昭：はいどの部屋とかにも何度か書き込みありましたよね。ｄｒ．ｋから、＞ゆう

★ゆう(hyde)★：そそそっ。コピーＣＤを売るだの意味不明なテスト書き！（←荒らし同然の）＞つるつる :-D

大嶋健：ふーん

★ゆう(hyde)★：けど、Dr.KのMAILアドレスって「drk@usa.net」なんですよね！？ちゃんとMAIL届いてる見たいです。＞ＡＬＬ

鶴見和昭：そうそう、USA－NETです。ちなみにウチやRYU-J氏の家なんかには直々に手紙もいただきましたよ。

★ゆう(hyde)★：先日、鶴ちゃんに転送したMAILはＤｒ．ｋから届いたMAILですよね？？分かる人がソースを見ればMAILメインのサーバーも分かるのでは？？

大嶋健：わかるよ。

宗孝：dr.kてパソコン無いんじゃ。

★ゆう(hyde)★：そう！パソコンを持ってないと自分で書き込みながら……。「ハッカーだ！」と書き込みまくってます……。（笑）＞宗孝さん

yory：ｄｒ．ｋってハッカーのつづり間違えてて笑えたね。

大嶋健：頭わりーんだよ。

鶴見和昭：ｄｒ．ｋ本人はパソコン持ってないサターンユーザーって言ってますが、友人のパソコンをしょっちゅう使ってるみたいですよ。

宗孝：dr.kて何か情けないよね。そういえばフレーム消してくれとか言ってたし。

大嶋健：ごちそうさま。

鶴見和昭：まあ、とにかく変な奴です。でもこんな大々的に話し合いもされて、本人も嬉しいんじゃないの？彼の思うツボに見事はまってますね。僕ら。

宗孝：でも私もハッカーになりたいけどまだまだ未熟で自分からハッカーなんていえないよ。

香港帝王大嶋先生：かっこいい名前でしょ。

yory：ところでこれってどこかに載るんですか？

鶴見和昭：一応POSITIVE４号に使う予定なんですけど、このままだとあんまり面白くないから、手ー加えるかも。<YORY

★ゆう(hyde)★：ｄｒ．ｋ本人も見てるのかな？？

おおしまっち：クソ暑。

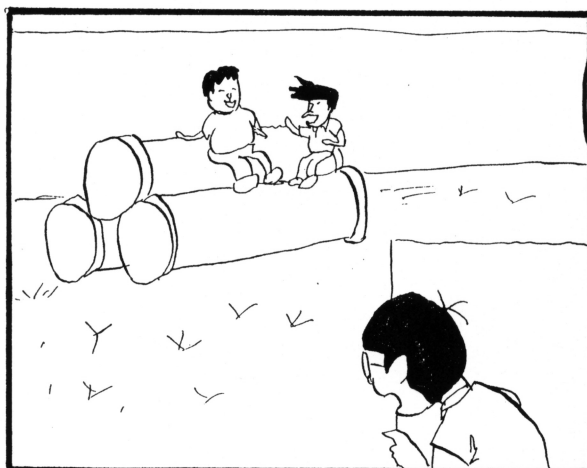
おおしまっち：クーラー壊れてるしよー死にそうだよつるちゃーん。

さえき：さてと、ｄｒ．ｋはどう始末します？このままだと調子のるだけで終わりですけど。<ALL

矢本広：バカはほうっておくのが一番ですよ。

yory：ｄｒ．ｋってかなりちょろい奴だと思うんですけど・・・。サターンだし（笑）

大嶋健：メチャ暑。
★ゆう(hyde)★：ネットの中で威張ってる人って実際は大した事ない……。ってのが多いのでは？？本当に恐い人はアドレスとかまで書いて来るなら来いよ！とか書けそう……。^o^;＞ｙｏｒｙ(^^;
鶴見和昭：そうですね。ｄｒ．ｋ一連仕業とこの雑談をまとめて、読者の反応でもみましょうか？ちょっとした話題にはなるでしょ。
大嶋健：クソ暑。
hide：すみません、しばしＲＯＭってましたが、話の腰を折ってもいけないので・・・あのー hide ってハンドル hyde さんと間違えますか？やっぱり。
Chiba：え？違うんですか？？
★ゆう(hyde)★：ゆう＝ｈｙｄｅですぅ～。hide さんは別の方ですよぉぉ。＞千葉さん
Chiba：がーん、今まで混同してました、申し訳ないです。
大嶋健：メチャ暑クソ暑。
★ゆう(hyde)★：ゆうも似てるなぁ。と思った事あります。（笑）＞ｈｉｄｅさん
hide：秀って使うこともあるので、私、秀に変えます・・・これ以上ゆうさんが他人と間違われると本当に申し訳ないですからm(__)m
★ゆう(hyde)★：「ゆう」がメインなので変えなくてもいいですよぉぉ。＞ｈｉｄｅさん(^_^)
★ゆう★：hyde を外しました。（笑）＞ｈｉｄｅさん（^_^）
秀：すみません、私がラボの掲示板を潰したのですか？
鶴見和昭：秀さんは関係ないですよ。SFC 研究会も少しかんでますけど、かんたんくんもｈｉｄｅくんも関係ないです。偽かんたんのせい。
大嶋健：また偽物か。
秀：そうですか・・・、しろーとの私が何かしでかしたかと・・・
鶴見和昭：そろそろ話題かえましょ。おおしまさん返還後の香港はどうですか？
大嶋健：変わらないっす。
宗孝：よかったーハッカー夢の国？＞大嶋さん
大嶋健：マレーシアのがバラエティー富んでいたような気がします。
さえき：やっぱ、マレーシアっすか。
大嶋健：http://members.tripod.com/~PROGROOMS/
大嶋健：Ｎ２（ＳＰ６４）のホームページです。
宗孝：大嶋さんありがとうございます早速ブックマークつけました
大嶋健：返還後はずっと雨がふっております。
大嶋健：一般市民の意見をまとめると１０年後には中国化されているとの事。
★ゆう★：大嶋さんって香港在住なのですか？それとも今だけ？？＞大嶋さん(^_^)
大嶋健：ぼくは今だけ香港にいます。だいたい２ヶ月に一回香港に来ています。
★ゆう★：そうなんですか。
大嶋健：あ、高登電脳中心に軟件寄生蟲売ってたよ
宗孝：いいですね。香港。コピーＣＤたくさんあって。
chiba：コピーといえばＳＦＣ研究会のＨＰが更新されましたね。
秀：ああいった業者は少ないので貴重だと思います。
chiba：あそこも凄いよなあ。
大嶋健：軟件寄生蟲買い占めしたら無くなった。
yory：別に買い占めなくても焼けばいいのに＞寄生虫
大嶋健：いや、日本人らしく買い占めしたよ＞YORY
鶴見和昭：おおー日本人！寿司！侍！ふじやーまー＞おおしま
大嶋健：眠くなってきたよ。つるちゃん。
鶴見和昭：でも、おおしまさん、１０枚くらい事務所にあったでしょ。あれ。
大嶋健：１０枚なにがあったって？眠いよ
大嶋健：ああ、わかっちまった。OK>鶴見氏
大嶋健：もう、ないんだよ。鶴見氏

鶴見和昭：１０枚軟件寄生虫あったでしょ。ＣＤ－Ｒ。眠いのでしたら無理しないでお休みになっていいですよ。香港からわざわざどうもでした。＞おおしま
yory：僕もそろそろ寝ます。
大嶋健：いえいえありがとう。
矢本広：あーちなみに、チャットでしたらIRCを使った方が断然便利ですよ。次回の集会にあたて、検討されてはいかがでしょうか。関係者各位。
おおしまっち：そですねNMが好きなんですが私。
矢本広：http://www.jp.tri6.net/frame/ircwho.html
矢本広：ここからIRCソフトが落とせます。
yory：ＩＲＣの方がいいですよね。#positiveとか。
矢本広：次回から、IRCを使われたらどうでしょうか。WEBチャットは不便が多いと思います。草の根やニフティのように手軽にチャットが出来るのが、IRCです。
Chiba：irc.exa.co.jp
yory：#maxwell @efnet もよろしく
矢本広：詳しいね。千葉さん。いやさ下衆くん。
Chiba：はっはっは、こないだircクライアントの設定する時に使わせて頂きましたので。
鶴見和昭：ＩＲＣって僕、知らないんですけどそんなに違いますか。ＷＥＢチャットより便利なら次回はそうしましょう。
宗孝：私もＩＲＣ知りません教えてください。
矢本広：そのほうがいいですよ。分からないことがあれば、メールにてお教えします。
鶴見和昭：すいません。僕も落ちます。また近いうち、やりましょう。ＰＯＳＩ掲示板に都合の良い日をお知らせ下さい。あと、ＩＲＣ使ったことないんで使い方教えてくださいね。
Chiba：私は岩手のうんこプロバイダ使っているのですが、WEBだと素晴しく遅いので、なかなか辛い物があります。
矢本広：今回話が進まなかったのは、WEBチャットのシステムが煩雑で、リロードが重いからですよ。
矢本広：positive掲示板に、今度IRCについての詳細を書き込みます。
Chiba：でもタグが使える分、表現力はこちらの方が上、と感じました。
★ゆう★：では・・・。またねっ！楽しいチャットありがとうございましたぁ！
＞おおりゅ（^_^）
秀：ＳＦＣの件は皆さん本当にありがとうございました。
鶴見和昭：ではまた。近所の掲示板等でお会いしましょう。＞ＡＬＬ
さえき：今日はありがとうございました。
★ゆう★：では、さようならぁ～。＞ＡＬＬ
大嶋健：じゃ。
鶴見和昭：今回は会議第一回目、と言う事であまりうまく行きませんでしたが、この模様はＰＯＳＩ４号でダイジェストとしてまとめます。
yory：じゃ、眠ることにします
鶴見和昭：では、みなさんＰＯＳＩＴＩＶＥ４号をお楽しみに！！
宗孝：WWWが止まってしまって再アクセスしたらもうみなさん帰ってしまわれたのですね。またこんな機会がありましたらポジティブ掲示板かメールください。今日は楽しかったです。では（^_^）
Chiba：おっと、皆さんお休みのご様子ですね。それでは私もこの辺で失礼します。

ところで
ジャキヤン、
ＦＦⅦ進んだ？

おうよ！スネ野郎！
オレサマのレベルは
８８だぜえ！
えっ！
なんと
マジでー！！
見せてよ
ジャキヤン！
スゲェ

いやなーノビクソの野郎に
貸しちまってなー。
やさしいよな、オレって！
やさしーやさしー
じゃあノビクソの
家に行こうよ！
オウヨ！
あわわぁ

たたた
たいへんだ〜
ドエエモンタァー
ドラエモンタ
ふぅ〜
マミヤ狂四郎

ドラエモン太一
たいへーん
バタン
ドタ
ドタ
なんやねんの
「なんやねんの」じゃないよ！
今からジャイやん達が
うちにくるんだよう！
そんでＦＦⅦやるんだって！
ええやんか
プピ
「ええやんか」じゃないって
ジャイやんのメモリーカード
かりててさあ、まちがって
データーけしちゃったんだよ！
あーん
知るかボケ
アホかキサマ
死ね！
プハァー
ブハッ
死ぬ

一万円で
どうにかしてよー
うぅ
一万…
しゃあないなー
アホやなー
おまえもー
よっ
あるかナー
ごそ
ごそ
プロアクションリプレイPS版やー
やる気なし
バー
はやくしてーあいつら
もう見えてるよー
まかしときや
ドラエモン太は
殺人的スピードで
コードを入力して
いった
プシ
プシ
プピ

!!
のびヤロウ！
おじゃまするぜー
ガラガラ
のびヤロウ
あげといて
くれたのか
コンチクショー
おーすげえレベル99
ぐっ
その後、
のびヤロウは、
リンチを受け、入院。
ビジネスだから…
ふぅ～
完
なに？
あれっ！？でもコレ
話は一番最初んトコだ
なんでだろ

ＰＯＳＩＴＩＶＥの読者なら
絶対知っているアキバの有名
スポット、**露店**…。
土、日になると某所に出現
するこの店には、**裏モノ**が
たくさん売っているナイスな
素晴らしい店だ。

おもむろにゲームをする男…。
一見、ヤンキー風の兄ちゃんだが、
話してみると、そのまんまヤンキー。
おそらくこの店の店長であろう
このお兄さんはアキバ１の
ナイスガイだ！
通称『露店のお兄さん』

秋葉原黙示録

露店兄貴

お兄さん ソマリを
知ってるなんて通だナ
コノ〜〜
もう!
フフフ
ラボで
見たヨナ
他にも
あんの?
あるよ〜
ニヤリ
これハンパないよ〜
あ──!!
76in1だ
オー
でも、ちゃんと
動くの〜?
そーゆーことは これを
見てから言いなっっ!!
グオオオオ

リセット！スタート！リセットスタートォー！！

オリャー

カチャ

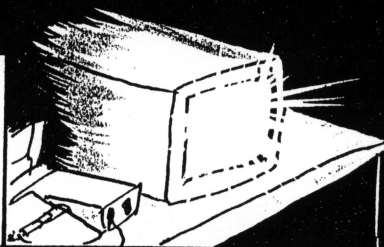
パン パン

ガチャ

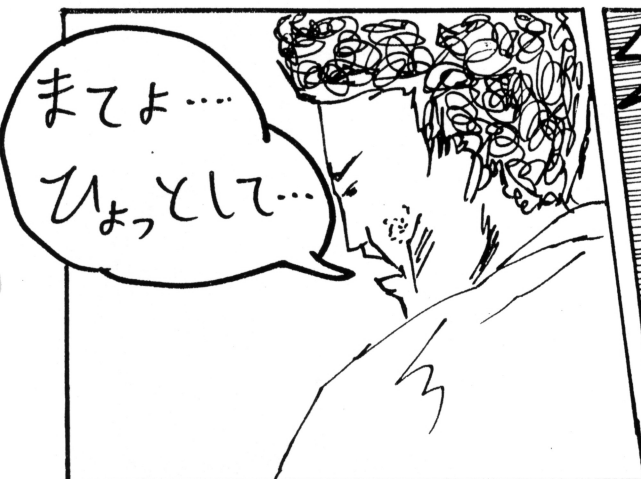
プシ プシ

シャア、、

ガチャア

スターソルジャー、マリオ
テトリス、コントラ…
次々と変わるゲーム…
リセットとスタートを
巧みに操る
この神業…

おそらく初めてこの技を見た者は、何が今
起きているのか分からないだろう…
その目まぐるしく変わるゲーム画面はもはや
芸術の域に達していると言ってもいいだろう
通称、露店スペシャル。

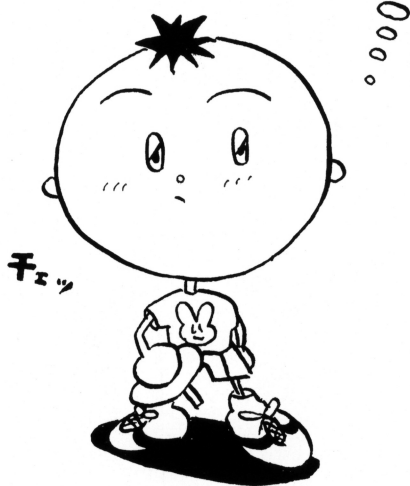
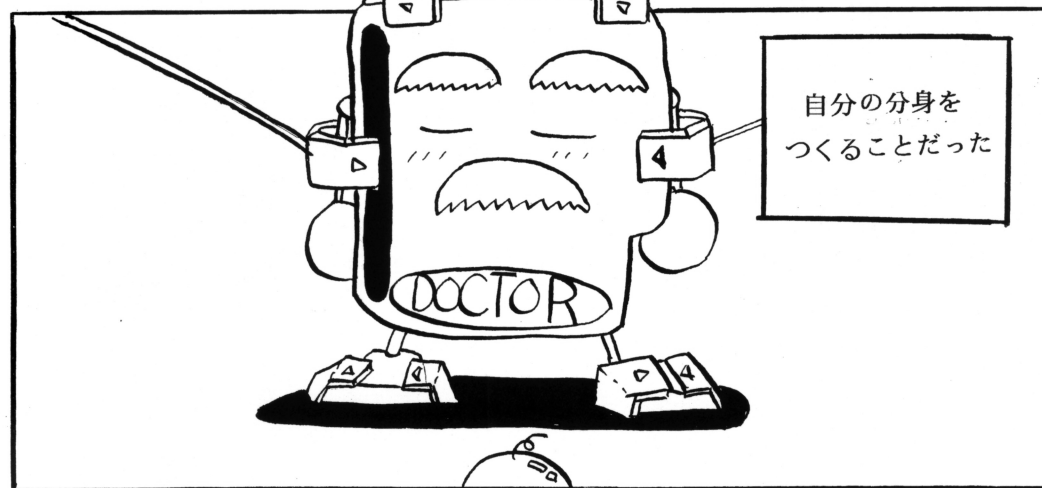
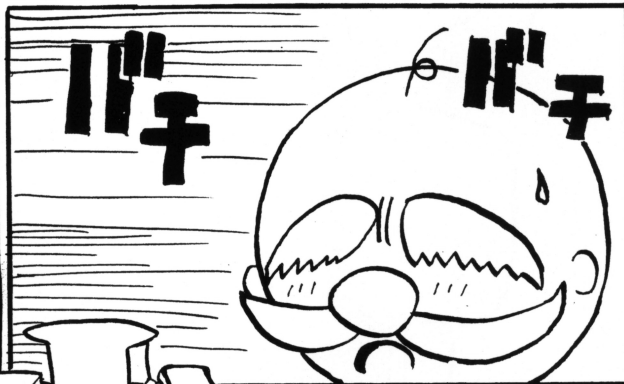
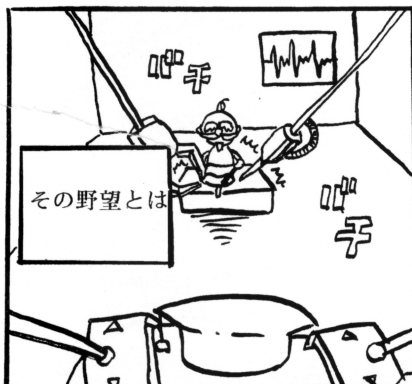
こ、これ買います
オレも!
あいヨ
感極まり泣き出すマニア達
そして購入
ふぅ〜
よく売れますよね
76in1は!今日も
好調っスね〜。
いつの頃からかこの
露店のメンバーに
なっているこの人。
通称、コブ平。
オ〜イ!
そろそろこっちと
変わってくれよォ
こっちあんまし売れねーン
だよな〜
もォ〜
あ、あれ
おい!!
露店のお兄さんにそっくり
な、このオヤジ…。多分、
親子だろう。ゲーム露店の
隣でミシンホッチキスを
売っている時がある。
時々、お兄さんと交替して
ゲームも売っている。
通称、ホチキスおやじ。
カチ
カチ

万引きだーー!!
ヤベっ
こぶ平!!
店はまかせたぜ!!
アイ
ふわり
ダッ
まてコラーー!!
どけどけー
ダダダ
どけやっコラッ
タタタタ
ちっくしょう!見失ったー
この人ゴミの中
アイツを見つけんのは
ツラいよなー

『あの店』とは何か？
アニキは何処へ走るのか？
万引き少年は何処にいるのか？そして、
このマンガはハッピーエンドで
終わる事ができるのか？！
どーなる！！？
すべての謎が次号で明らかにっ！
待て！次号！！
今世紀最大のアキバ漫画、

露店兄貴（前編）完。

以下、後編へ。

つづく

主人公は僕なんだけどなぁー
チェッ

ひげ太 博士には
ある野望 があった
バチ
バチ
バチ
バチ
その野望とは
自分の分身を
つくることだった
DOCTOR

WRITE BY K☆つるつる

たぁ!!
ハア!!
ヤッ!!
やぁ!!
ザッ
COM
ハァー
バ
バッ

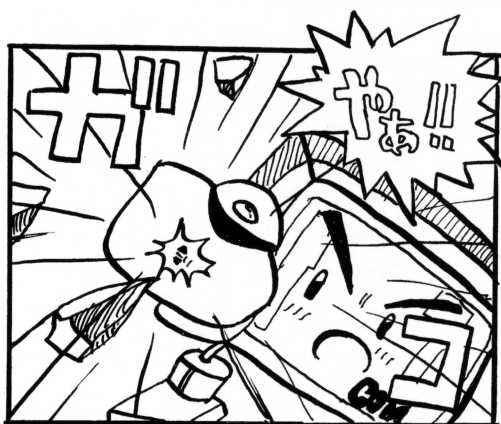
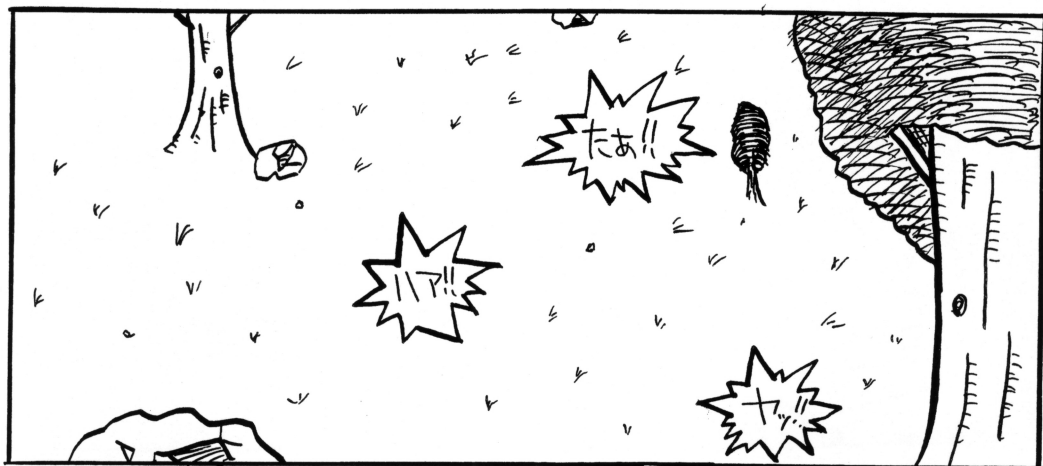
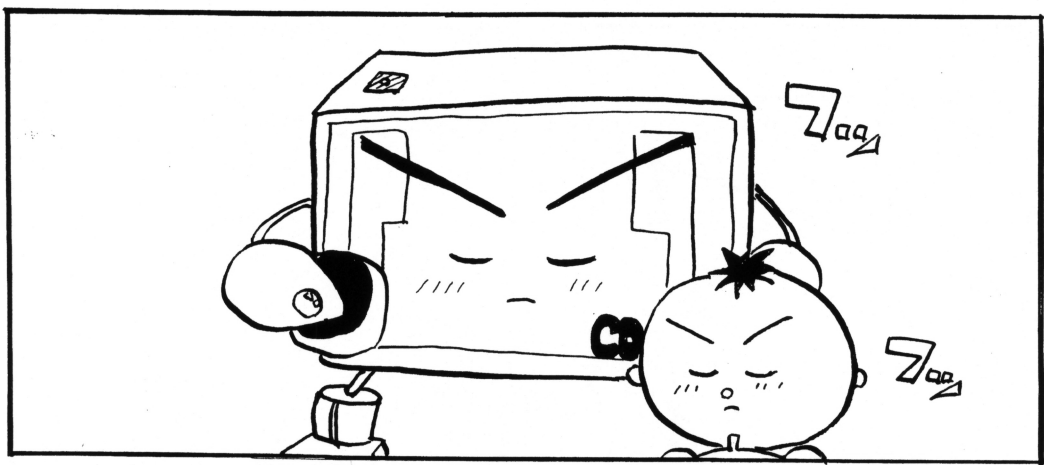
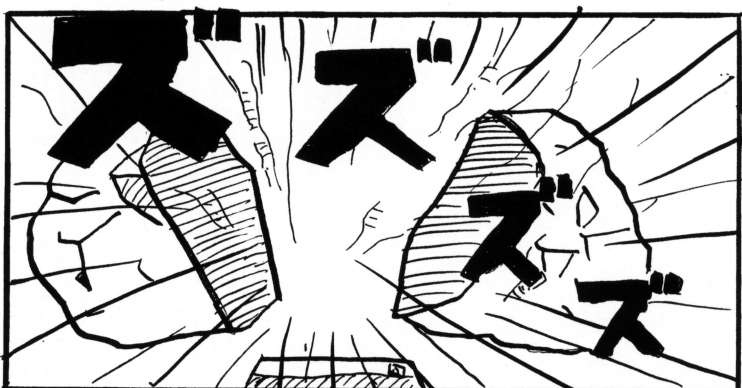
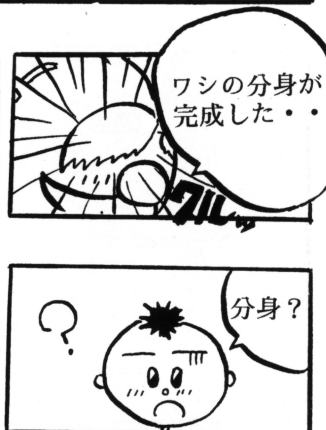
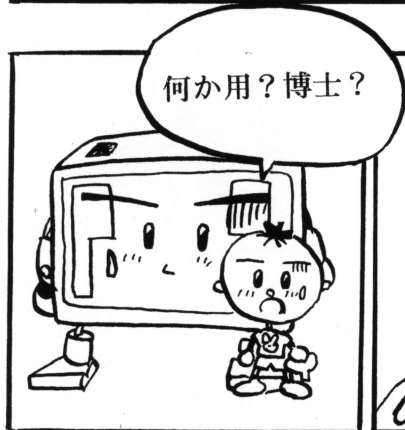
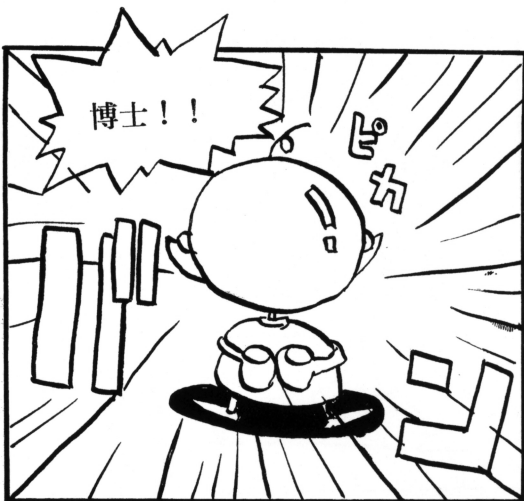
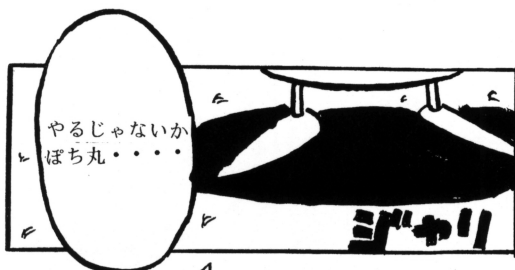
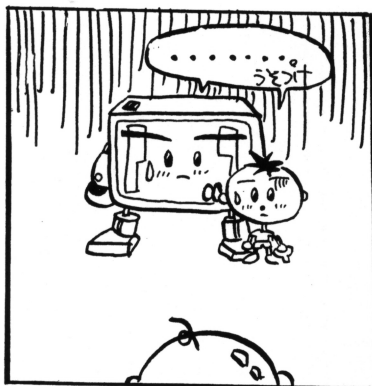
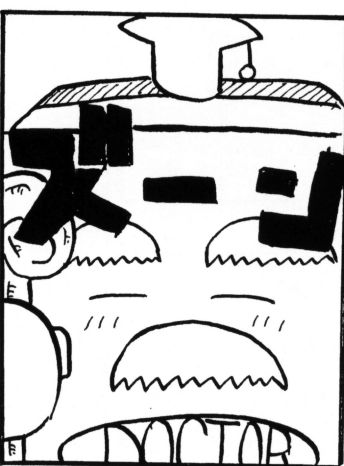
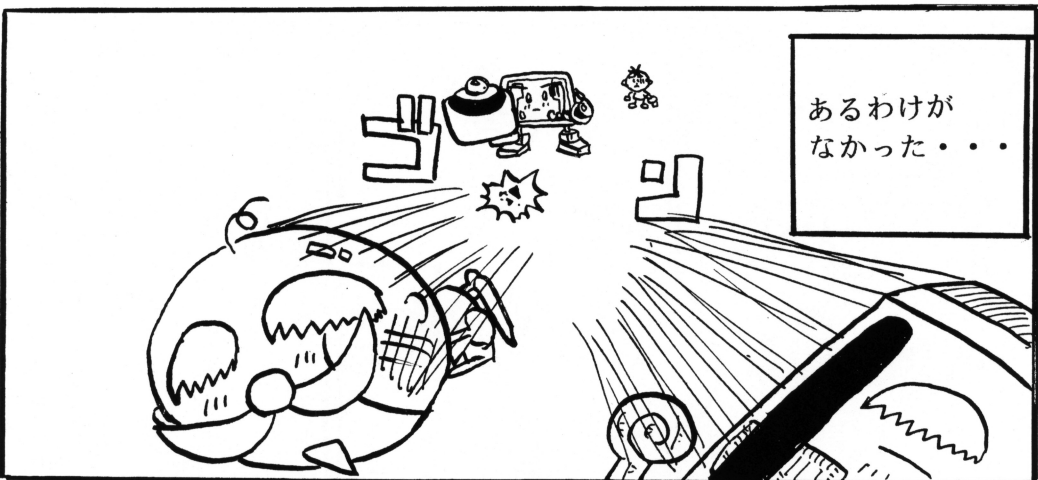
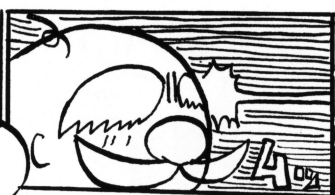
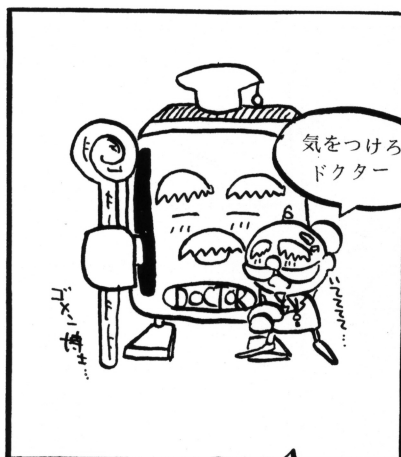
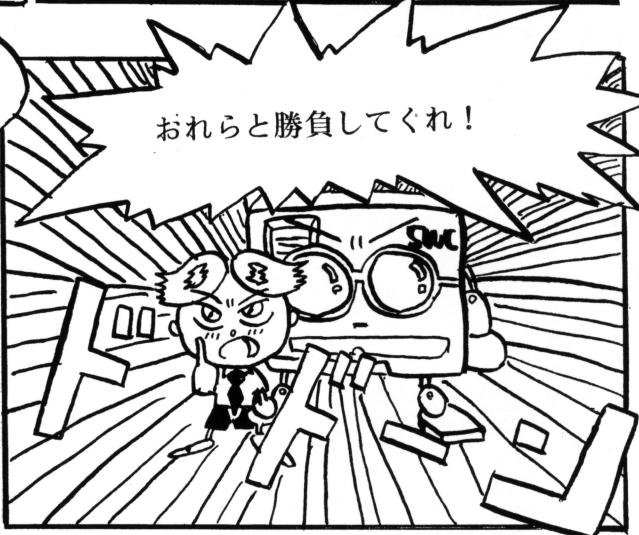
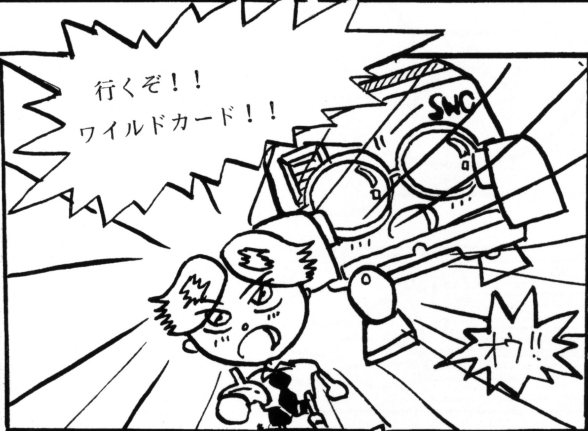
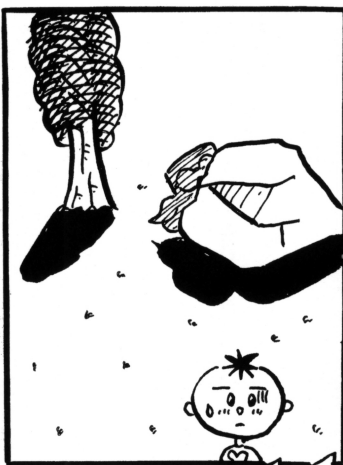
だりゃあああああ
ピシッ
ズズ
ズズ

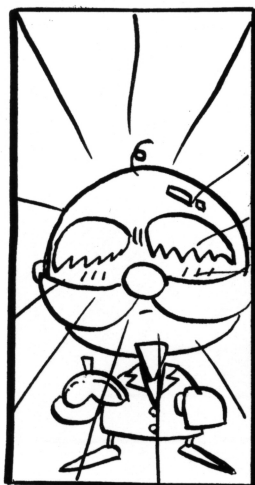
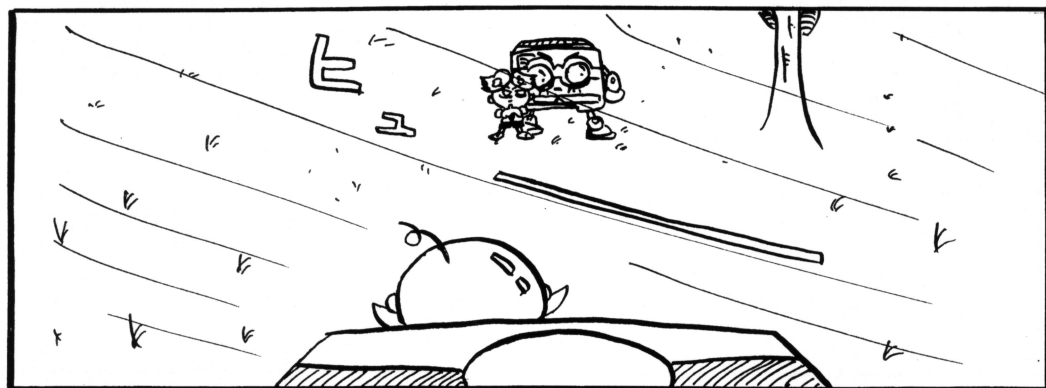
やるじゃないか
ぽち丸・・・・
ジャリ
だれだ！！
博士！！
ピカーン
何か用？博士？
実は・・
キラッ
何で後ろ向きなんだ・・・・。
ワシの分身が
完成した・・
クルッ
分身？
いでよ！！
ドクター！！
ドン
DOCTOR

えっ?
・・・・・・・。
ズーン
完璧!!
ズキューン!!
グッ
・・・・・・・。
うそつけ
・・・ていうか分身
いうほどにてないね
ぽ・・・ぽち丸・・
わな
わな
ぶっ殺す!!
キュピーン!!

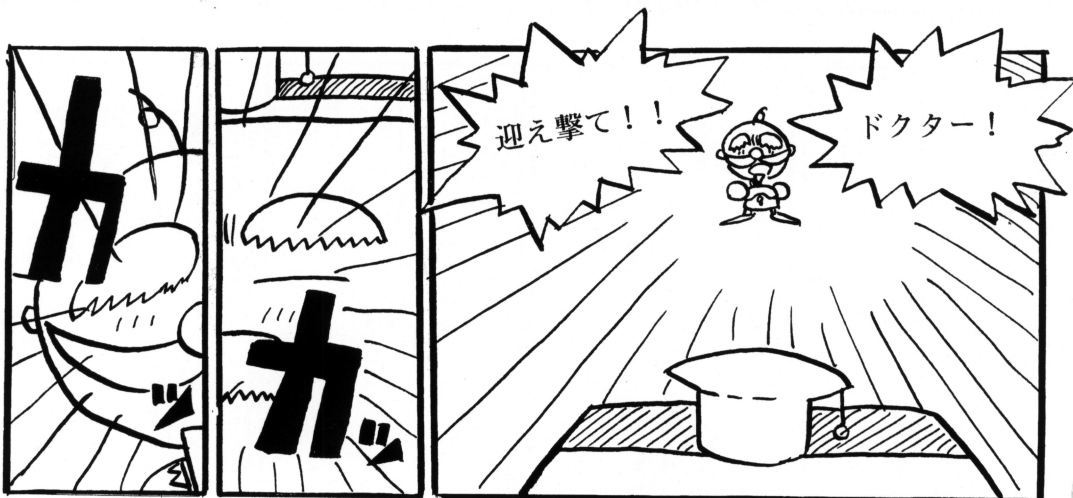
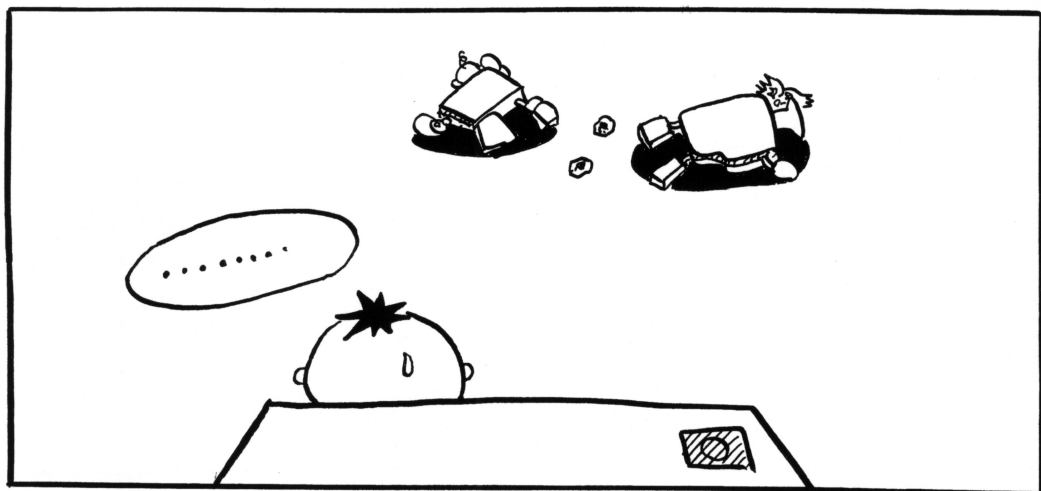
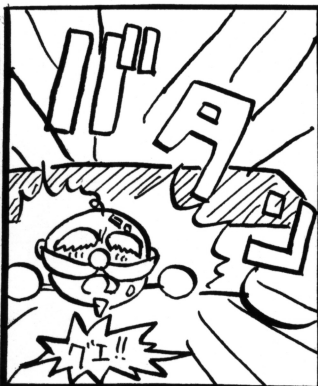
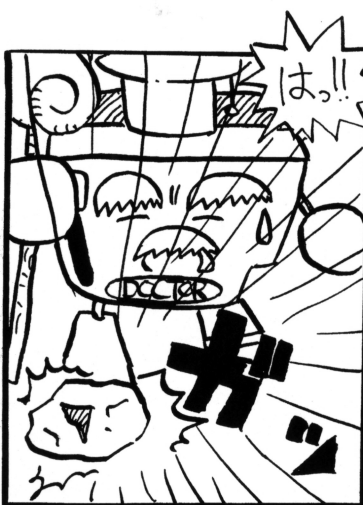
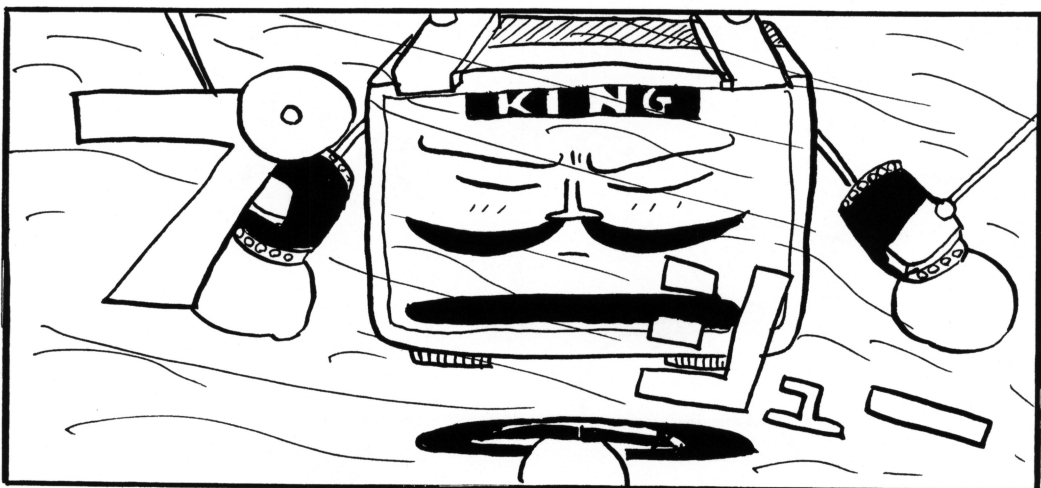
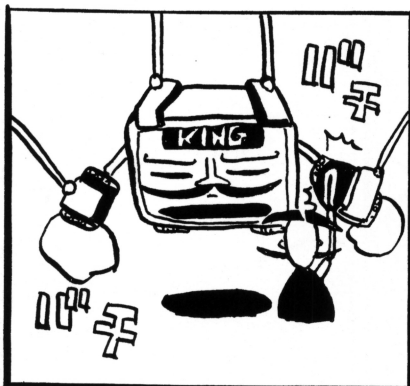
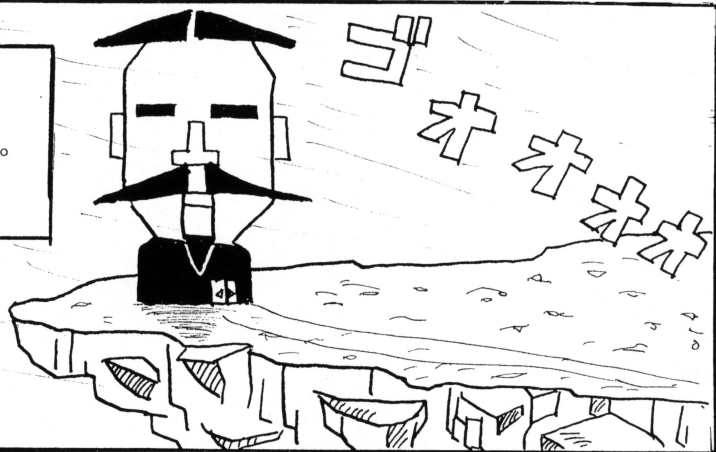
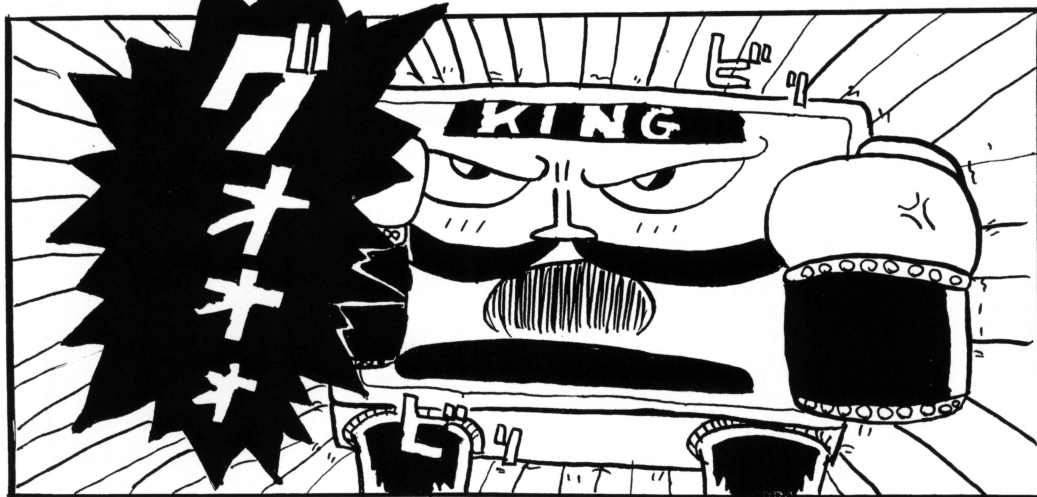
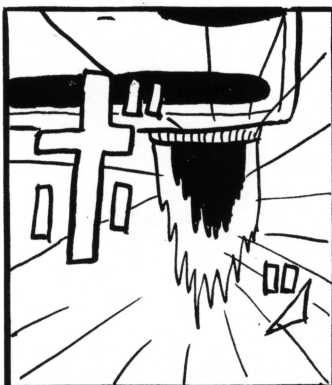
行け！！
ドクター！！
ゴ
オウ!!
カッ
あっ!!
ガ
バタ
グエッ!!
・・・・・・・。
…わしゃかげ丸か…。
・・・・・・・・。
またアホがふえたね…
ハッ
パートナー！！
特訓の成果を
試そうぜ！！
クル
よっしゃー！！

気をつけろ
ドクター
ゴメン博士…
いててて…
いかん！！
このままでは・・・
しかたない！！
あれを使うしかないな
ちっ!!
ATフィールド全開！！
ガオ
何！！
あの○ヴァの…
あるわけが
なかった・・・

これくらいよけると
思ったのに・・・
マジかよ…
あれはひげ太博士・・・
チャンスだ！！
今なら博士との
勝負が可能かもしれん・・・
行くぞ！！
ワイルドカード！！
オウ!!
ぽち丸め・・・
また腕を
あげおったな
ひげ太博士！
なんじゃ？
クル
おれらと勝負してくれ！

また出番終ちゃったね
そーだね・・
いん照よ・・・
何の勝負をするつもりかね？
あなたが我が国を
代表する博士だというのは
わかっています！
でも私が勝負
したいのは・・・
頭脳！！
ドドーン
ここに私の作った
マジコンがある
SWC
DOCTOR
そっちにはあなたの作った
マジコンが・・・
どうゆうことか
わかりますよね・・・

もちろん！！
キラ
フン！！
ワシのドクターに
勝てると思ってるのか？
キラ
ヒュ

ワイルドカードのパワーでは
大きなダメージを
あたえるのは困難だな
さてどうする・・・
ドクターはワシの分身
ゆえボケぎみじゃ・・・
うまくワシの
言うことを聞いてくれるかが
問題じゃな・・・
こうなりゃ
先手必勝だ！！
行け！！
ワイルドカード
カッ
カッ
迎え撃て！！
ドクター！

あ?
え?
はっ!!
ガ
あっ!!
ガ
DOCTOR
....
バタッ
グエ!!
バタッ
行ッ!!
....

そのころ
ある
研究所では．．．。
ゴオオオオ
バチ
バチ
ふー！！
つ・・
ついにできた・・・
KING
KING
プシュー

サイクロンを作って
早数カ月・・・やっと・・・
やっと完成した・・・
私の最高傑作が・・・
長かった
めざめよ！！キング！！
ドン
バチン
ゴクッ
KING

く・・・すごい気迫じゃわい・・・！！
ビッ
ビッ
フッこのキングさえいれば世界征服も時間の問題だな・・・しかし・・・
ククククッ
KING
キングよ・・・
世界制服のまえにやることがあるのだ！！それは・・・
邪魔ものどもの抹殺だ！！
グッ
ククククククククク皆殺しだ・・・・
KING
待ってろよ・・・
ひげ太、サイクロン!!
つづく

☆POSITIVE MAGICOM LINKS☆

POSITIVE と鶴見和昭に関連するサイトを特集しています。

マジコン関連

http://www.tky.threewebnet.or.jp/~glabo/ 鶴見氏執筆中のゲーム誌、ゲームラボのホームページ。	http://www.colorstation.com/gameinfo/n64doctor.html V64 GameDoctor WebShopping & Wholesale
http://www.sikasenbey.or.jp/neo/index.htm 大原さん率いるネクストファクトリーのホームページ。	http://www.bung.com.hk/ ６４マジコン、Ｖ６４製造元、bung 社のページ
http://members.tripod.com/~PROGROOMS/ マニアに話題の６４マジコン、ＳＰ６４販売代理店。	http://www.hispeed.net.hk/~fai/sp64.htm SP64 開発メーカーハイスピードエレクトロニクス社
http://www.din.or.jp/~cyn173/ コンソール７ホームページ。ドクターＶ６４等が購入可。	http://www.lizzard.demon.co.uk/index.htm ドクターＶ６４の最新 BIOS、各種プログラム多数
http://www.exa.co.jp/~kowloon/nintendo.html クーロン黒沢さんが紹介する N64 マジコン情報。	http://www.lizzard.demon.co.uk/index.htm ６４マジコン、ワイルドカードＶ６４のページ
http://www3.cup.com/garakuta/guc/ DAN クン率いるＧＵＣのページ。Ｘ－Ｔコード量日本一	http://www.e-emporium.com/ サイクロプス 64、サーベラス６４を売っているページ。
http://www.sakura.ne.jp/~magicom/ Oh MAGICOM のホームページ。『マイクロフト』制作	http://195.152.9.5:80/rowan/index_d.htm マジコン関連のページへ飛べる。

INTERNET　POSITIVE　　http://www.exa.co.jp/~tsuru

エミュレータ関連	ゲーム関連
http://www.freeflight.com/fms/ines ファミコン系エミュ「ines」が入手できるページ。	http://web.kyoto-inet.or.jp/people/dento/z/z.html プレミア店「ゼット」のページ。プレミア情報満載。
http://www2.southwind.net/~bldlust/nesticle.html ファミコン系エミュ「nesticle」が入手できるページ。	http://www.jp.tri6.net/ Tri-6。ネットゲームの情報が強い！Quake マニア必見！
http://myst.slcc.edu/~markus/g/genem.htm メガドラ系エミュ「gen-em」が入手できるページ。	http://www.geisya.or.jp/~dento/classic/c_menu.html オデッセイホームページ。レトロゲーム好きの方へ。
http://joyce.eng.yale.edu/~bt/turbo/emu/ PC エンジン系エミュ「magicengine」が入手できる。	http://svr1.exa.co.jp/~nemoto/ レトロ系ゲームでは最高峰の情報力「ゲームの博物館」
http://www.freeflight.com/fms/vgb ゲームボーイ系エミュ「VGB」が入手できるページ。	http://www.yes-station.com/video/video.html ゲーム関連の出版社およびメーカーのリンク集。
http://wwwfreefrightcom/fms/mg/ ゲームギア系エミュ「Master gear」が入手できるページ。	http://www.colorstation.com/home2.html ここにもゲーム情報が満載でやんす。
http://www.naples.net/~saturn/vectrex/dve 光速船系エミュ「Dve」が入手できるページ。	http://www.softmachine.co.jp/news/DIGNV/DN00.html タイゲン夜逃げ記事やチクリネタなんかが載っています
http://www.personal.psu.edu/users/b/c/bch132/linx.html リンクス系エミュ「metaLynx」が入手できるページ。	http://www.e-net.or.ｊp/user/mas/oka/HK97.htm 秋葉原露店のホームページ（ウソ）。でもそっち系。
http://www2.4dcomm.com/jdellis/emu/ ＮＥＳとＧＥＮＥＳＩＳのＲＯＭが手に入る！！	http://www.lookup.com/Homepages/96457/blocks.html オンラインでテトリスができるホームページ。

鶴見くんのお友達のページ

http://members.tripod.com/~kowloon クーロン黒沢大先生のページ『告知君』	http://svr1.exa.co.jp/~yam/ 矢本広のハッピーゲームプロムナード。円卓広場が熱い！
http://www.genesis.ne.jp/~ken/ 脚フェチおおしま氏の「PRO-G-ROOMS」	http://www.avisnet.or.jp/~chum/chum.html Ｃｈｕｍさんのページ。デジペット情報満載！！
http://pweb.ar.aix.or.jp/~k-seki/ 格言が熱い!!ガストさんと呼ばないで	http://www.dokidoki.or.jp/home2/youhei/index.html 偽たまコレクターＹＯＵＨＥＩさんのホームページ
http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/4535/p1.html 同じくゲーラボで執筆中のぷちわらくんのページ	http://www.fsinet.or.jp/~kusupyon/index.htm 楠田さんのホームページ　モータル情報満載。
http://www.bekkoame.or.jp/~anko/ 餅月あんこさんのホームページ	http://www.twin.or.jp/~keiko 苦労の多い貴公子「ゆう」くんのページ。はいどのお部屋
http://www.tky.threewebnet.or.jp/~sachi7/ 吟遊詩人「sachi7」先生のページ	http://www2a.meshnet.or.jp/~bero/ ベロこといしおさんのページ
http://www.justnet.or.jp/home/fukuitakashi/WELCOME.HTM　税金について考えるＦ９１電脳ぷくぷく館	http://www.inv.co.jp/~popls 印刷でお世話になっているポプルスさんのページ。

本音で迫るマジコン＆裏ゲームサークル

POSITIVE

当サークル『ＰＯＳＩＴＩＶＥ』はファミコンからアーケード基盤まで様々な遊びを何百倍も楽しむためにできたビギナーからマニアまで楽しめる裏ものオールマイティサークルです。主にマジコンや香港、台湾モノの情報提供を中心に活動していますが、今後は同人誌の発行や裏ゲーム雑誌の情報協力、インターネット・ＢＢＳなどの通信業界進出等、色々と幅広く活動して行きますのでどうぞよろしくお願いします。

ＰＯＳＩＴＩＶＥ新規会員募集！

当サークルに入会された場合下記の特典が得られます。

1．香港・台湾のマジコン・ゲームソフトの輸入代行
2．同人ソフト・オリジナルＣＤ－ＲＯＭサービス
3．ハード改造・同人ソフトのＲＯＭ焼きサービス
4．裏情報満載の機関誌の発行（１～３号絶賛発売中！）などなど。

入会希望者は１９０円分の切手同封の上、ＰＯＳＩＴＩＶＥ入会係まで、
以下の事項も書き添えてお送り下さい

1．住所　2．氏名　3．年齢　4．電話番号　5．お持ちのハード
6．お持ちのマジコン・改造ツール　7．購読している裏ゲーム情報誌(同人誌含)

ＰＯＳＩＴＩＶＥもついにインターネット進出！！

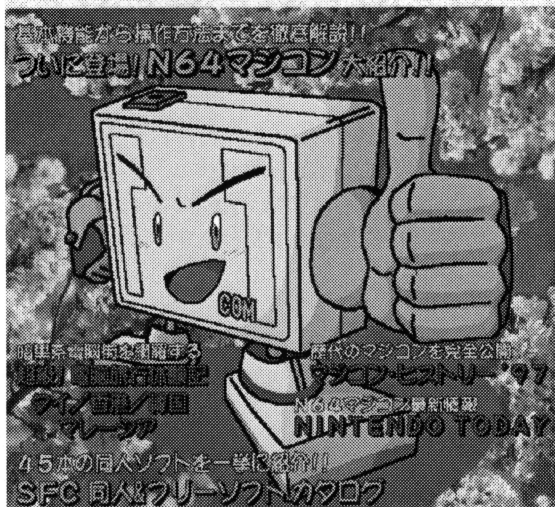
http://www.exa.co.jp/~tsuru

みなさんのリクエスト・ご要望に答え、ＰＯＳＩＴＩＶＥホームページ設立しました！！これにより、情報誌では不可能な「最新情報を常にお伝えすること」が可能になりました！本誌の紹介や読者用掲示板等内容も盛りだくさんですので是非一度ご来訪下さい。

同人誌ＰＯＳＩＴＩＶＥ並びにＰＯＳＩＴＩＶＥ
ホームページでは随時リクエストや感想・ご意見等受け付けております。

〒344　埼玉県春日部市一の割１－23－18　鶴見方「ＰＯＳＩＴＩＶＥ」まで
TEL:080-877-3171　E-MAIL:tsuru@exa.co.jp　URL:http://svr1.exa.co.jp/~tsuru

『マジコン通信』 1500円

絶賛発売中！（消費税・送料込）

POSITIVE1～3号をも越えた！
最強のマジコン情報誌がついに登場！！
初心者からマニアまで楽しめる至れり尽くせりの作り！
最強のライター陣！鶴見和昭／クーロン黒沢
RYU－J／YORY／大嶋 健

マジコン通信 内容

★最新64用マジコン特集
★マジコンヒストリー '97 改定版
（マジコンオールカタログ）
★SFC同人ソフトオールカタログ
（メガデモ／CG集／ゲーム）
★香港／タイ／韓国／マレーシア／シンガポール／完全ガイドブック

A5版オフセット
1500円
好評発売中！

－POSITIVE販売リスト－

裏ゲーム情報誌『POSITIVE1～3号』 各2000円(消費税・送料込)
☆マジコンやXin1等の裏ものアイテムや東南アジア買い物スポット等の紹介。
改造コード・プログラム記事等も充実しているので、裏もの好きの方はオススメです。
☆Xin1 Vol.1 A5版オフセット 1000円 (PRO－G ROOM製作)

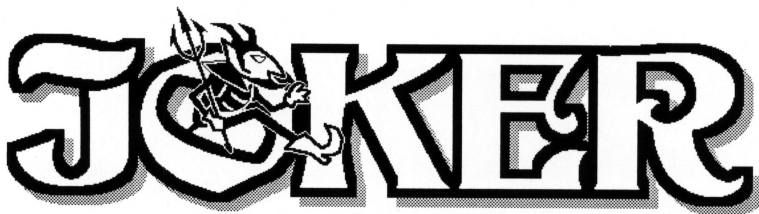
SFC同人CD－ROM	6000円(消費税・送料込)

☆版権フリーのSFCメガデモ／ゲームソフト／CG集／etc
をほぼ全種類集めたCD－ROMです。マジコン等で動作します。

MARKS製作 SFC CG集	各400円(消費税・送料込)
MARKS製作 SFC CG作成キット	400円(消費税・送料込)
MAXWELL製作 SFCソフトFD	400円(消費税・送料込)

購入方法：価格分の現金又は無記名小為替を同封の上、下記あて先までお送り下さい。
また、同人誌は秋葉原のゲームスアーク・ストレート・メッセサンオー等で店頭購入も可能です。

〒344 埼玉県春日部市一の割1－23－18 鶴見方「POSITIVE係」まで
TEL:080-877-3171 E-MAIL:tsuru@exa.co.jp

ユーザーライクな『月刊』裏モノ情報誌

会員募集のお知らせ!!

こんにちは、当サークルの広報を担当しているＲＹＵ－Ｊです。
おかげさまでＪＯＫＥＲも『１周年』を迎える運びとなりました。
つきましては発行部数拡大に合わせまして、会員を募集しております。
ゲーム好き、裏モノ好きな方ならどなたでも、気軽に参加いただけます。

ＪＯＫＥＲの活動内容

ＪＯＫＥＲでは、毎月１回会報(送料込：５００円)を発行しております。
また、マジコン用ディスクマガジンなどの発行も予定しております。

ＪＯＫＥＲの主なコーナーは下記の通りです。（内容は変更することがあります）

「情報コーナー」
最新情報をメインに暗黒情報などの各種情報を報告します。

「投稿・お便りコーナー」
会員の方から寄せられた各種投稿やお便りを報告しております。

「質問・相談コーナー」
皆さんからの質問の回答コーナーです。質問内容は、電脳以外の事でもＯＫです。

「ソフト紹介コーナー」
皆さんから寄せられた名作ソフトやクソゲーを紹介しております。

「売買コーナー」
誌上売買コーナーです。販売・買取情報は、電脳以外の物でもＯＫです。

「裏モノ紹介コーナー」
Ｘｉｎ１やアジアグッズをメインに裏モノを紹介しております。

その他にも様々な企画を扱って行きたいと思います。

「ＪＯＫＥＲ」では、他のマジコンサークルとも提携を結んでおりますので、サークルのかけもちにつきましては自由です。他のサークルの規則を守って活動して下さい。一部の

極秘情報を除き、記事の転載は許可しますが、その場合は一度編集部に御連絡下さい。

JOKERと提携を結んでいる主なサークル

「POSITIVE」「MAXWELL」「MARKS」「NEO−GPC」等

また、当方と提携していただけるサークルも随時募集しております。

入会を希望される方は、**100円分の切手**を同封して下記住所まで送って下さい。折り返し入会資料を発送致します。

送り先

〒438　静岡県磐田市富士見町2−11−2

木村竜司　［JOKER係］　まで

JOKER 会報の内容

JOKER 第13号

A4版／52ページ／600円

JOKER創刊1周年特大号!!

JOKER情報局／ぷろぐらむメーカーで遊ぼう／甲斐創倶楽部からの手紙
電磁波について考える／だから、マニアってるんですってば／遊戯者達の軌跡
ANOTHER STAR／実際にやってみまショー／X in 1カタログ
メンバーからのお便り／こんなJOKERは嫌だ

JOKER 第14号

A4版／48ページ／500円

特集!! 香港・マレーシア最新情報

ピーコ王国・シンガポール／最強王国・香港の逆襲／さようならセガバンダイ
SFCカラーワールド／甲斐創倶楽部からの手紙／ポケモン 改造コード
アジアソフト・カタログ／つるつる日記／とりあえず、マニアってるんですけど
偽たまごっちレポート／メンバーからのお便り／JOKER伝言板

※バックナンバーには限りがございます。

★ Ｎｅｘｔ－Ｆａｃｔｏｒｙ（Neo-G.P.C.）入会案内 ★

《　今回、新規会員様／スタッフ様を、追加募集いたします。　》

ファミコン～パソコンまで、あらゆる《ジャンル》を問わず活動している、
マルチサークルです。海外にも、会員様が沢山います。
興味を持たれた方は、ドシドシご入会ください。入会金は無料です。

[活動内容]

●ファミコン～パソコン、はたまた「たまごっち攻略」まで、幅広くやっておりますので、ビギナーからマニアまで楽しめる、究極のサークルになっています。
●主な活動は、ゲームの改造（Ｘ－ＴやＰＡＲを使用）、現在は、プレイステーション、セガサターン、スーパーファミコン、Ｎ６４、の改造をやってます。
●また、同人ソフトや同人誌の、企画／製作／販売なども行っています。
ゲーム攻略、情報交換、たまごっちの販売など、何でもこなします。
●活動内容については、参加しても、しなくても、もちろんＯＫです。
強制無しの自由なサークルですので、ご安心を！！

《おかげさまで、現在、会員様は、３００人を突破しました》

▼▼▼▼▼▼▼▼▼ 入会すると、イロイロな[特典]があります ▼▼▼▼▼▼▼▼▼
●海外（アジア）等で買って来たアイテムやプレミアムアイテムを適価にてお譲りいたします。（他にも、イロイロとありますのでお楽しみに!!）
●定期的なＤＭ発行。（超レアなグッズからマニアグッズまで、超豊富!!）
●各種、情報提供者には、規定の原稿料（情報料）をお支払い致します。
▲▲

〒６３９－１１　大和郡山市番匠田中町４２
大原様方「Ｎｅｘｔ－Ｆａｃｔｏｒｙ編集部」入会係
Ｅ－Ｍａｉｌ　：　ｎｅｏ－ｇｐｃ＠ｓｉｋａｓｅｎｂｅｙ．ｏｒ．ｊｐ
HOMEPAGE URL　：　http://www.sikasenbey.or.jp/neo/index.htm

GAME DOCTOR V64

BUNG社との提携により、よりお買い求め安い価格で新発売！！

当社でしかサポートされていないこんな商品が付属しています！！
★8倍速 CD-ROMドライブ標準装備
(64Mbit のゲームを10秒たらずで GET!!)
★BIOS の書き換えがフラッシュロムにより、簡単に出来ます
★当社無償バージョンアップ
(接続部分を白ソケットから黒ソケットに無償 UPGRADE!!)
★128BIT 標準搭載(最大 256Mbit)
★ビデオ CD、MusicCD の再生が Nintendo64 本体なしで可能!!(3D サラウンドアップ)
★当社 PRO-G Rooms 特製日本語マニュアル付属!!
★V64 用 BIOS アップグレードフロッピーディスク付属!!

価格：全て込み込み消費税込み **59,800円** でご奉仕します！！(送料別途)

————DOCTOR V64 付属品————
①DOCTOR 社純正100V～120V アダプター
②DOCTOR V64 と Nintendo64 との間のアダプター(最新、黒)
③DOCTOR V64 と AT 互換機を結ぶケーブル
④カセットソケットアダプター
⑤DOCTOR V64 用 BIOS 入り FD
⑥日本語完全マニュアル(DOCTOR 社承認済み)
⑦BUNG 製 英/中文マニュアル
⑧接続ビデオケーブル

保証期間：１０日間以内交換初期不良、PRO-G Rooms 社がある限り無限のサポート

お申し込みは現在、FAX または E-mail にて承っております。尚、商品は着払いになります。 PRO-G Rooms Office FAX:03-3905-0078 E-mail ken@genesis.ne.jp

N²

N2 GROUP WEB Pages
http://members.tripod.com/~PROGROOMS/

近々http://www.akabane.com に移動します。

UPDATED 24／JUL/1997

N2は、大きく分けると NINTENDO64 用エミュレータ「N2」,「専用 CD-RO Mdrive」、PC-AT(DOS/V)との通信用キット「64やろうぜ」の3つのセットになっています。この「N2SYSTEM」により、ユーザーは NIN TENDO64 用ソフトの「バックアップ」「データの改造」等が可能となり、将来的には「ソフトの開発」等も出来るようになるかもしれません。このような一種の NINTENDO 64 用開発環境を当社、PRO-G Rooms はお客様にお求めのしやすい価格にて、提供、販売します。

——仕様—— 本体名：N２
（海外名はスペシャルパートナー６４）
★１２８Mbyte（１６Mbite）メモリ搭載
★AT 互換機＆専用 CD ドライブとの接続用ポート
★ダミー用カートリッジ挿入口１スロット
★アクセスランプ（データ転送中は赤、転送後は緑）
★パソコンに繋げられるＮ２やろうぜ一式

N2は海外ではスペシャルパートナー64(SP64)の名で知られてい ます。操作性など取り扱いが大変簡単で人気があり、信頼性も抜群です。 メモリはPC等でよく使われているSIMMタイプを搭載し、最大256Mbit(32Mbyte)まで搭載可能となっており大容量化するであろう将来も安心の設計となっております。

以下の付属品が含まれています。
①N2本体
②6倍速CD－ROMドライブ
③CD－ROM接続ケーブル
④電源(CD－ROM専用)
⑤Ｎ２やろうぜ!!一式
★ＡＴ互換機用 I/F
★カセット接続プラグ
★転送用ファイル入り FD

以上の製品を N2 本体＋N2 やろうぜフルセットで、なんと**価格は58,800円**。

HI-SPEED 社との提携により、アフターサポートも充実しております(税込み、送料別)。着払いにてお送りいたしますので、お買い上げの旨を FAX または E-mail でお所、名前、お電話番号を明記のうえ、下記のアドレスまでお願いいたします。問い合わせ、または資料請求先はこちら。

PRO-G Rooms Office FAX:03-3905-0078(24H) E-mail ken@genesis.ne.jp

Game Doctor V64

N64の最強周辺機器ついに登場!!

■IBM互換機との併用でゲームカートリッジのバックアップができます。

■メモリーは128Mbit搭載
(最大256Mbitまで拡張可)

■8倍速CD-ROMドライブ内蔵
(64Mbitのサイズを読み込むのにわずか8～10秒)

■フラッシュロムによりBIOSのアップデートが容易にできます

■音楽 & ビデオCD再生機能付
(3Dサラウンドアンプ)

《付属品》
・電源アダプター(110V)
・エミュレーションアダプター
・N64とDV64間の接続アダプター
・DV64とPC間の接続用パラレルポートケーブル
・DV64用BIOS & ツール(FD)
・BUNG社製マニュアル
・日本語簡易マニュアル
・BUNG社の1年保証(パーツ代や送料は別途請求します)
・Cセブン独自の6ケ月間サポート(1週間以内の返品/交換可)

先着10名様に
マジコン通信プレゼント!

価格66,500円(税込)

PS & SS改造デバイス
●SS改造デバイス 5,000円
●PS改造デバイス 2,500円
(注文の際は型番をお知らせください)
●N64用RGB出力改造キット
(パワーアンプ付)

注)これらのデバイスを使用した改造は購入者各自の責任で行ってください!
又、改造後は各ゲーム機メーカーの保証を受けられない場合があります。

マジコン通信
マジコンや東南アジアの裏物グッズ情報満載!
★創刊号特集
ついに登場! N64マジコン大紹介!!
兆級!電脳旅行体験記　タイ／香港／韓国　**1,500円**(税込)

Cセブン公式ホームページ開設!　http://www.din.or.jp/~cyn173/

●通販専門● **コンソールセブン**
〒108 東京都港区白金6-14-6 OSUKAビル201号
通販部門 ☎0422-60-4121(FAX兼用)
AM10:30～PM6:00　不定休

通販お支払方法
【銀行振込】さくら銀行京橋支店 普通口座No.6432929
シーアイーティー　イナミソウタロウ
※お振込の前にお名前・ご住所・電話番号・商品名をFAX又はお電話でご連絡ください。

アンケートに答えて豪華商品をもらおう!!

POSITIVE Vol.4

読者プレゼント!!

アンケートに答えてくれた方から抽選で、マニアが泣いて喜ぶ(?)豪華商品を大プレゼント。アンケートの回答、貴方の住所・氏名・年令・電話番号、希望プレゼント番号を記入して、ＰＯＳＩＴＩＶＥ編集部まで。締切は９７年１０月末日の消印まで有効。当選者の発表はＰＯＳＩＴＩＶＥ Ｖｏｌ．５だ!! 皆さんふるって応募してね!!

商品名	人数	提供者(敬称略)
①プロファイターX(32M)	1名	鶴見 和昭
②某4枚組ＣＤ－ＲＯＭ	1名	鶴見 和昭
③エミュレーターＣＤ(DOS/V向)	3名	鶴見 和昭
③週刊ＴＶ－Ｇａｍｅｒ創刊準備号	1名	TVGamer 編集部
④三才ムック「海賊ソフトの本」	1名	ゲームラボ編集部
⑤マジコン通信	3名	鶴見 和昭
⑥Ｘｉｎ１創刊号	2名	大嶋 健
⑦ＪＯＫＥＲ 3冊セット	3名	ＲＹＵ－Ｊ
⑧キーチェインゲームいっぱい	3名	霧島 幸史
⑨ＵＦＯキャッチヤーぬいぐるみいっぱい	3名	霧島 幸史

ＰＯＳＩＴＩＶＥ 読者アンケート

① 今号で面白かった記事は何ですか？（いくつでも可）
② 今号でつまらなかった記事は何ですか？（いくつでも可）
③ あなたの持っている電脳系同人誌を教えて下さい。

01：Ｃｌｕｂ２ＨＤ ３号 海賊版	07：Ｘｉｎ１ 創刊号
02：ＰＯＳＩＴＩＶＥ Ｖｏｌ．１	08：ＪＯＫＥＲ 各号
03：ＰＯＳＩＴＩＶＥ Ｖｏｌ．２	09：Ｏｈ！ ＭＡＧＩＣＯＭ 各号
04：ＰＯＳＩＴＩＶＥ Ｖｏｌ．３	10：電脳ブラックマガジン 各号
05：プレミアム ブック Ｖｏｌ．１	11：ガーデン９６ 各号
06：マジコン通信	12：その他

④ 上記同人誌の中で、あなたが読んでみたいものはありますか？（いくつでも可）
⑤ POSITIVEの感想・意見・読者コーナーへの投稿がありましたらお書き下さい。
⑥ 希望プレゼントの番号と商品名をお書き下さい。（１つのみ）

アンケート・各種投稿の宛先は!!

〒344 埼玉県春日部市一の割 1－23－17
鶴見方 ＰＯＳＩＴＩＶＥ編集部

まで!!

POSITIVE3号プレゼント当選者発表！

今回は倍率も公開！

商品名	希望／当選	当選者
①BOYSTATION特製Tシャツ	1／1	松本好尚
②PS黄金軸＋CD	2／1	石川憲治
③クーロン黒沢色紙＋気違いナチス	3／3	長谷川良二／中尾光志／石井直人
④オリジナルコスプレCD写真集	1／3	村井貴雄
⑤秘密のパチモノカセット	8／3	村田啓介／篠原圭介／池辺誠
⑥SFC同人CD－ROM	19／3	福永太一／山城芳一／佐藤和幸
⑦ピコリン55＋攻略本	6／4	森田裕介/安達一喜/浅野剛司/青木茂
⑧霧ちゃんFCセレクション	3／1	谷口吉正
⑨サイクロン＋ディスクパートナー	44／1	白戸優司
⑩MAXWELLゲームソフト	4／5	川波真一／中山正人／橘寛／君島崇仁

当選おめでとう!!

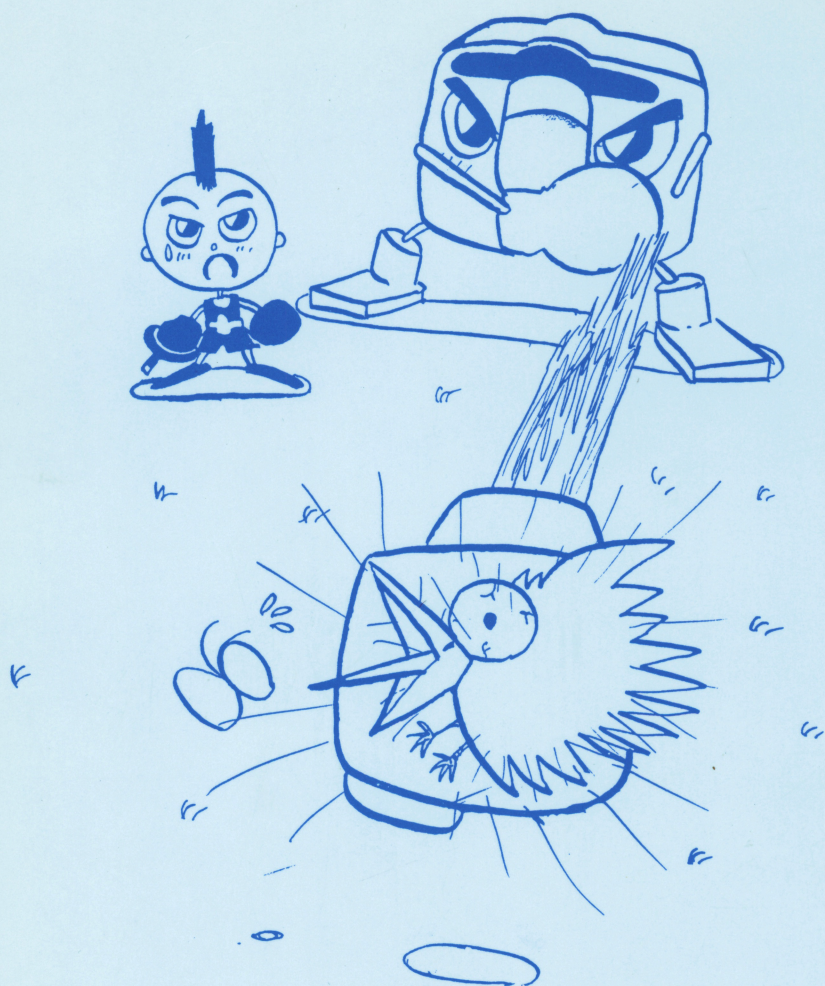
編集後記

今回はマジ通で情報を出し切った為、マジコン情報が弱くなってしまいましたが、パチモノ特集、キーチェイン.偽たま特集、エミューレータ関連等、トータル的には最高の出来になったと思います。この本のおかげで、副職としてアクセラさんや三才さん、宝島さんから雑誌のライターの仕事も入って来るようになって、人生においてポジティブはきっと思い出の本となるでしょう。今後も自分のペースで続刊していこうと思いますので、応援よろしくお願いしますね。　《鶴見和昭》

最近のエミュレータって出来がいいですよね。エミュの館に載せられなかったX68kエミュレータ、NEO－GEOエミュレータなどいろいろ出てきました。あと本物のプレステエミュレータ(ジョークやピーコソフトではない)のプロジェクトも始まったみたいですので次号にでもレポートできればと思ってます。　《yomo》

今回、初参加なんですが、うまく書けてたか、読者の反応等が気になりますね。鶴見さんやポジティブの面々とこうして仲良くなれると思いませんでした。インターネットってスゴイですよね。我がサークル、「デジペット愛好会」もポジティブさんみたいに流行だけにとらわれず、長く続けていけたらいいと思います。今は会員がパンクするほどいますが。　《chum》

最近、商業誌が同人化して来たと思いませんか？ まぁ、鶴見君が一枚噛んでいるってのもありますが、マニア好きする企画が多いですよね。中でも『海賊ソフトの本(三才ブックス)』は、鶴見君の企画満載って感じの本で、最高の出来です。僕も『マジコン通信』を通して製作に関われて、良かったと思っております。時代はPOSITIVEの後に着いて来るって、コレは言い過ぎか。でも、あんなのを定期発行されたら、同人誌の立場はかなり危うくなるでしょうね。鶴見君、協力もホドホドにね(笑)。《RYU－J》

<奥付>POSITIVE4号
<発行日>1997年7月20日
<企画・制作・発行者>鶴見　和昭
<編集・レイアウト>RYU－J
<印刷>ポプルス
<連絡先>〒344　埼玉県春日部市一ノ割1-23-18
POSITIVE代表　鶴見　和昭
http://www.exa.co.jp/~tsuru

POSITIVE４号の主な内容

POSITIVEタイツアーレポート／エミュレータの館／これでピーコCDもOK！PS・SS改造講座／キーチェイン完全カタログ／にせたまごっち・デジタルペット大特集／ドクターV64用のCDを作ろう／税関完全対策法／アメゲーに走ろう／Xin1・パチモノヒストリー／衝撃の新連載マンガ！露店兄貴／マジコンマン／他